

Wizardry®

スーパーファミコン版

ウィザードリィVのすべて



HEART OF THE MAELSTROM

マイルストローム

——災渦の中心——

HIPPOON SUPER! 編集部

Wizardry®

ウィザードリィVのすべて

スーパーファミコン版



HIPPOON SUPER! 編集部

HEART OF THE MAELSTROM

↓マンフレッティの店に務める警備員達は実に優秀な騎士達だ。ビックマックスをはじめとして、ソーンの反逆の後も侵入者から店を守り通しているようだ。客と侵入者の見分けはつかないようだ...

ROYAL GUARD
ロイヤルガード

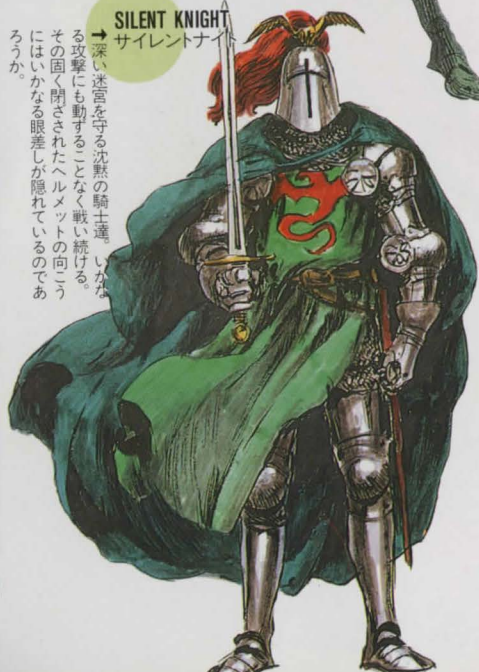


BLACK BLADE
ブラックブレード



↑彼らは闇の中から襲いかかる暗殺剣士だ。おそろへき毒剣の使い手であり、たとえその攻撃を退けたとしても毒の効き目によって長い回廊の途中で息絶える者が後を断たない。

SILENT KNIGHT
サイレントナイト



→深い迷宮を守る沈黙の騎士達。いかなる攻撃にも動することなく戦い続ける。その固く閉ざされたヘルメットの向こうにはいかなる眼差しも隠れているのであろうか。

騎士

鎧に身を包んだ屈強な戦士達。彼らは決しておのれの主義を違えることの無い騎士達である。邪悪な目的に荷担するものであっても、あるいはなんらかの主義に殉ずる者であっても、立ちふさがり固い壁であることに変わらない。

武人

華やかな戦場となった迷宮の中に好んで身を置く男達、あるいは女達がいる。彼らは戦いがもたらす一瞬の興奮を求めて闘争しつづける。生まれつきの戦闘民族……それが彼らなのだろう。探索者ではなく住人になることを望む者もいるのだ。

→たとえ冷えきった氷の迷宮の中でも、彼らの鋼の筋肉は鈍ることを知らない。その血潮は常に熱湯のように沸きかえっているのだろう。野蛮人とさげすむ声も彼らの血と肉の価値観の前では無意味だ。

BARBARIAN
バーバリアン



AMAZON
アマゾン

↑南方の果敢な女戦士一族である。リルガミン近辺ではその姿を見かけることはなかったが、ソーンの説得によって移住してきたのか、迷宮に多量に出没している。部族意識の団結力が強い強敵だ。



NETHER MAN
ネザーマン

↓野生に生きる民族である。彼らは無敵の女性氏族アマゾンに仕えるしもべであるとも語られる。個性を殺すために仮面をかぶるゆえ、人間ではなくモンスターの一種であると間違われることも多い。

THIEF
シーフ

→いつすぐに突き進む戦士達を鼻で笑いながら、迷宮の野盗として生きるのが彼らだ。ソーンの反逆以前から住み着いていた盗賊達にとっては今こそ稼ぎ時なのであろう。



魔術師

混沌の秩序の達成とそれによる無尽蔵の魔法力の獲得を目指す悪の魔術師達がゾーンの迷宮に集まってきている。彼女に仕える者も、彼女から横取りしようとする第三勢力も、三軸の門からあふれる力の過流に心が奪われていようだ。



GYPSY
ジプシー

←目頃は辻占などの怪しげな技で生計を立てている漂流民である。彼女達にとつてここは住み易い地だと見えたらしく、あまり危険のない迷宮の上層に住み着いてしまっている。

WARLOCK
ウォーロック

→魔術師達である。悪の魔術ギルドが三軸の門の力の解明のために多量に魔術師を送り込んだこの噂もある。彼らは強力な力を自分達のものとするチャンスを狙いながら迷宮を徘徊する。



→手品師なみの下級魔術師である。彼らは己の僅かな才能を鼻にかけ、小遣い稼ぎに迷宮に追い剥ぎをしているようだ。呪文を封じる必要もない。一気に蹴り散らしてしまえ。

MAGICIAN
マジシャン



SHUGENJA
シュゲンジャ

←修験者と呼ばれる遥か東国の魔術師達も侍達と共に迷宮に流れ込んでいる。彼らは魔術そのものに対する造詣も深く、自己鍛錬もゆきとどいているようだ。強敵である。



麗人

美しいマンフレッティの店のホステス達。そして魅惑の琴を鳴らす吟遊詩人。迷宮の中では美しい姿もその武器となることを彼らは発見したようだ。強力なシンパをひきつけていることも多い。見ほれていると命取りにもなるだろう。

ROYAL
LADY
ロイヤルレディ

↓美しくしたたかな美女達。彼女達は主をさくして荒れはじめた店をうまく維持させている。その美しさの秘密は様々に語られているが、ともあれその姿を見るために店へ立ち寄る冒険者も多いのだ。



ANCIENT
エンチャント

←古代の秘儀を求める強力な術師。これまでの幾多のルルガミンの争乱にも姿を見せなかった彼らが、ようやくその姿を見せることとなった。強力な呪文呪文を操り、侮ることはできない。



ENCHANTED
BARD

←ロイヤルレディが男性の人気を集めれば、この魅惑的な吟遊詩人は女性の人気を集める。婚期が遅れる傾向にある女性冒険者はその甘い歌声と高い知性にくらくらくとゆくりらしい。

邪僧

ブラザーフッド教団からソーンが反逆したことに伴い、その多くの僧侶は彼女の側に付き従った。彼女の指導力に魅せられ、その遠大な野望を達成させるために命をさしだしたのである。

HOUDINI
フーディニ



YOMAMA
ヨママ

ソーンに合流した異教徒達である。僧侶の風貌であるが、中級以上の魔術師呪文を操る侮れない敵である。極やかな表情の裏には邪悪な混沌への渴望が隠されているのだ。

↓東洋から渡ってきた僧兵集団である。僧侶呪文に関してはたいしたことではないが、拳法を習得し、気合いと共に素手で敵の首をはねることもできる。

QUE SANG MONK
クイサンモンク



DRUID
ドルイド

↑かつては自然と共に静かに生きることが自らに課していたドルイド僧であるが、ソーンに陥落させられたのか、あるいは生息を崩す現状に怒りを感じているのか、現在は激しい戦闘の中に身をまわしている。



↑南方の秘術、ヨーガを極めたのである。うか？ 浮遊して侮れない攻撃をしてくる。さらには奇淫にも腕が伸びて後列を攻撃する。ちなみに口から炎を吐いたりもしないのでお間違えなく。

不定形

剣が通るのだろうか？ そんな不安を感じさせる不定形生物達である。どんな劣悪な環境にも耐えて繁殖と分裂をするこの者達は、どんな迷宮においても見受けることができる。たいして強くあるまいと馬鹿にしかかると痛い目にあう。

↑弾力を持つゲル状生物であるスライム。その中でも毒性のある粘液をまとったこのマスタードスライムは難敵だ。後にも不凍軟体フリーザーなどの手ごわいスライム種が登場する。

MASTERD SLIME
マスタードスライム



SHIEGETZU
シーゲッツ

↓闇の中で踊るかのような光体。かつてワードナの迷宮に存在したガスクラウドのような生命体なのだろうか。ある種の微生物が霧状に集まって群体を為しているという推測もある。

HORBULE
ホービュル

↓奇怪な光体。このホービュルも謎めいた生命の一つだ。界面性プラズマの生物であるとか、霊体の一種であるとか、多くを語られるが、避けられない難敵であるという事実以外には謎の中だ。



獣

迷宮の中は決して彼らの好みではないだろうが、多くの動物達がゾーンの手によって連れて来られ、配置された。獣達は餌を与えられず、侵入者を倒す他に自分達の命を維持する術がない。猛り狂って攻撃してくる。

→長く伸びた牙を持ったサーベルタイガーである。異常な進化を遂げて自滅したと語られるが、ゾーンの迷宮にあつては獲物に事欠かないに違いない。ゾーンのモンスターの間でも恐れられている。



TIGER
タイガー



RAVEN
レイバン

↑凶鳥とされる黒鳥は死を予言すると言われるが、奴らは自ら死を運んでくるのである。迷宮の風を翼がかり回すたびにすえたような腐臭が立ちこめる嫌な生き物だ。

→泉に巣くう海蛇である。空気中でも変わることなく行動できるようで、海の種族に飼われ慣らされて攻撃に加わることも多い。

SEA
COBLA
シーコブラ



TOGALLAMA
トーガラマ

←ブラザーフッドの霊獣と呼ばれ、以前より迷宮の中に放し飼いにされていた知性あるラマである。何故に霊獣として大事にされていたかという謎は後に明らかになるだろう。



BLACK BAT
ブラックバット

←多く住みついているコウモリ達である。経路が安いがかなり多量に出現する嫌な敵だ。一匹づつを捕まえようとすると呪文で焼き払ってしまったほうが早いだろう。

MIGHTY OAK
マイティオーク

→彼らを森の守護者エントと見誤ってはならない。迷いの森や死の森など、邪悪な森に群生する生きる樹の木をゾーンが植え変えたもののだ。高い耐久力は大斧をもってしても切り倒すのは困難だ。



←様々な種類の毒のある孢子をまき散らすキノコ達である。知性はないのであるが、邪悪なまでの反射行動によって攻撃してくる。もちろん自分の苗床に肥料をやるためのだ。

PING MUSHROOM
ピングマッシュルーム



植物

悪意に満ちた迷宮の中では動物ばかりではなく植物も敵に回る。倒すことに苦労させられる巨木マイティオーク、そして多くの種類が散在する毒キノコ。冒険者は足元にも注意をはらわねばならないのだろう。

昆虫

暗い迷宮の壁にびっしりと張りついた昆虫達。這い寄る毒サソリ。それらの攻撃は巨大な悪魔との戦いよりもなお冒険者の神経をすり減らせるものである。呪文を効果的に使用して余計な消耗を予防するようにしたい。



BLACK FLY
ブラックフライ

↑ザワザワという羽振音が生理的嫌悪を呼ぶ虫でもある。コウモリより大きな身体を持ち、突き刺したときに剣を伝って滴る緑色の体液はまさに悪夢だ。……書いていて気持ち悪くなってきた。



NIGHT LOCUST
ナイトロウカスト

↑夜鳴き蟬と呼ばれる奇妙な羽虫だ。迷宮の中で暮らすため、その身体は奇妙な退化と進化を遂げる途中過程にあるようだ。弱々しい羽根と鋭いカギ爪を持つようになっている。



LADY STINGER
レディスティンガー

↑上層を這い回るサソリである。迷宮の中はサソリの好きな温度であるゆえに召還されるまでもなく外から潜り込んでくるらしい。さして問題にはならないだろう。

→長く伸びた刺し針を持った昆虫である。鎧をも突き通すその針先はきわめて硬い。しかしその力の強い生き物ではないので警戒には及ばないだろう。

STILETTE
スティレット



奇獣

奇怪にねじくれた生物達。それらは自然にあるものではなく、なんらかの冒瀆的な魔術実験の産物であるのかもしれない。複雑な特殊能力を有するようになったものもある。

↓血を求めて吸いついてくるモンスターだ。その食欲さは標的の血流をまったく止めてしまうほどだろうか。犠牲者はVITALITYを奪われてしまう。素早く対応して倒してしまいたい。

BLOOD WEIR
ブラッドウィアー



↓ヒルトカゲ? このじめじめした生物がいかなる種別に類されるものであるのか、判断はつき難い。さしたる強敵でもないだろうが、WIZ5のモンスターの中でも最もグロテスクな一体だ。

LEECH LIZARD
リーチリザード



BON BON
ボンボン



ARMOR EATER
アーマーイーター

↑鎧を噛み割る強力な顎を持った甲虫である。高価な鎧もこれにかかるとは鉄屑と変わる。そして帰路の身の安全にもかかわってくるために、直接的結果以上に危険な存在だろう。

DRAGONAIR
ドラゴネアー

→石化のプレスも有する強力な翼龍である。疾風のように飛来して攻撃をしかけてくる。ドラゴンに比べ、彼らワイバーン族は総じて邪悪で狡猾である。それは龍への嫉妬からきているとも言われる。



↓泉の底に巣くう強力なドラゴンである。ゾーンは彼の強力さを利用し、泉に重要な杖の一つを投げ込んでほしい。水の捲族を従え、水底で挑戦者をゆうぜんと待ちかまえている。

DRAGONFINN
ドラゴンフィン



←ネス湖に潜むと言われる最後の恐竜ネッシー。最近に発見例が見られないのはこの他次元につれ去られてしまったからかもしれない。本来は温厚な老竜であるが眠りを覚ました者には怒りを見せる。

NESSIE
ネッシー

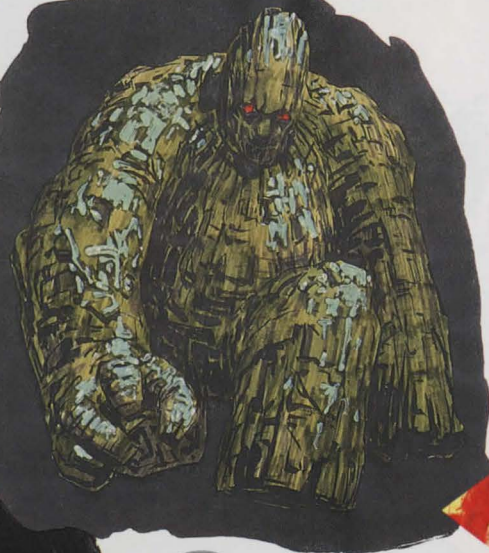
竜

今回の事件に関して、リルガミンの守護者である巨龍ル・ケプレスは沈黙を守っている。それとの関係は謎であるが、強力な龍族はゾーンの召還にも応じなかったようだ。わずかに邪悪な飛龍や毒龍が迷宮を徘徊するのみである。

**SWAMP
THING**
スワンプシング



←泥巨人である。ねっとりとした泥の中から立ち上がって、通り抜けようとするものを泥の中にひきずりこむ、大地の精霊の一種だ。防御力も強く、耐久力も充分ある強敵だ。



GOLEM
ゴーレム

↑暗闇の中、不意に床が壊れたかと思えた次の瞬間、大地を割ってゴーレムが立ち上がってくる。その痛烈な一撃は低レベルのパーティには即死者すらも出すことだろう。

GOLD STATUE
ゴールドスタチュー

←ジグソー信託銀行、その最後の守りである黄金の彫像は今も動き続けている。ふだんは壮麗な飾りにしか見えないが、侵入者に対しては実に有効な防御装置として働くのだ。



巨像

魔術によって魂を吹き込まれた巨像達。その身体には余分な知性も感情もない。ただひたすらに戦う存在として創造されたのである。命もなく、食物も必要ではない迷宮の主には実に便利な存在である。巨像が守るところには重要な何かがある。

神話

神話の中に登場するモンスターたち。個性的な彼らをゾーンは召還して迷宮に配置した。怪物どもはゾーンがもたらすであろう混沌と恐怖に、再び自分達が活躍する時代への希望を見いだそうとしているに違いない。



MEDUSA
メデューサ

→蛇の髪を持つ醜い女性。かつてはその美貌を誇ったがゆえに女神の怒りを買ったという伝説が伝えられる。彼女と長く視線を合わせれば、石化の力は衰えぬことを知らされるのだ。

→サキュバスと対を為す男性の淫魔である。その美しい容姿で女性を魅了する。まれにサキュバスとペアで現れることがあるので、閉口させられる。お二人だけで仲良くやっていて欲しいものだ。

INCUBUS
インキュバス



→グリーン・ヘアとボニー・ヒップの愛らしいモンスターであるが、その実は凶悪な肉食モンスターである。しかしその容姿は迷宮でもビカリーであるものばらの評価である。もちろんこれは好きで。

GWYLION
グウィリオン



SPELUNKER ← 素早く走り抜ける小さな姿、そこがスランカーである。水に住む小妖精であり、いささかいたずら好きな傾向にある。迷宮の中ではその数はごく少ない。



THE SLY NYMPH
スライニンフ

←美しい妖精である彼女は、その美は闇に陥落した存在であるらしい。知性を持たぬゆえに罪の意識も無く、悪魔と共に静かに獲物待ち続けている。



SUCCUBUS
サキュバス

←女性の淫魔である。やわらかな言葉を囁きかけて活力にあふれた冒険者の力を吸い取ろうと待ちかまえている。しどけない姿に目を奪われ、その言葉に足を止めるのは愚かな行為だ。

淫魔

妖艶な魅力によって旅人を惑わす魔物達。その姿は冒険を進める上での足かせとなりかねない。殺伐な迷宮の中で美しい女性に声をかけられて、ふと心を許してしまう冒険者は少なくないのだ。意外な危険は心の中にある。



FAY
フエイ

↑キングコングを便役する金髪の妖精だ。美しいのは疑うべくもないが、その実はかなりお高くとまった悪女であるらしい。巨猿に捕らわれているのだと誤解してひどい目にあったものは少なくない。

怪奇

闇の中にしか生きれぬ者達。いささかアンティークに見える彼らは、かつては真に恐れられるモンスター達であり、数々の血生臭い伝説と共にあった。

▼ノートルダムに出没したせむしの殺人鬼。いにしへの忌まわしい事件の主役である。そのしたたかさゆえに生き延び、ここに出没する。殺人ばかりではなくひったくりにも傾いている。

QUASIMONDO
クアシモド



THE BEAST
ビースト



SCARE CROW
スケアクロウ

動きたした不気味な人形である。その姿はハロウィンの夜の悪夢のようだ。鋭く長い鎌には常に犠牲者の新鮮な血液が滴っている。無邪気な帽子がさらなる恐怖を煽り立てる。



FANKEN SHTAIN
フランケンシュタイン

←死体から作られた人造人間である。これはそのレプリカであるらしい。見上げるような巨体とパワーは恐怖の的であるが、店の手入れが行き届かぬ今ではその身体は腐臭を漂わせている。



↓美女と野獣。しかしこのカップルにおいては美女の方が闇の側面に引き込まれてしまったらしい。黒々と恐ろしい容貌を持っており、その視線は会う者を恐怖に震え上がらせる。

人間と獣の両方の特性を持つ怪人。これはライカンスロービーという奇病のもたらしたのか、あるいは魔法実験の産物であるのか。起源はどうあれ、そのどれもが強力なパワーを発揮する人間以上の戦士になっている。

半獣人

WERE BOAR
ワーボアー

←イノシシ男である。猪突進的な性質はまさに字のままであり、その突き出した鼻先と牙で犠牲者を跳ね飛ばすことに暗い喜びを見いだしているようだ。



JACKAL WERE
ジャッカルワー

↑荒野の狩人、ジャッカルと人間の合身である。好んで腐肉や人肉を漁る不潔な生物で、比較的誇り高いワーウルフなどは彼らと間違われることに嫌悪感を感じているようだ。



MINOTAURS
ミノタウロス

←有名な牛頭人のモンスターである。知能は低いとそのパワーは圧倒的である。もっとも故郷の迷宮に比べたらこの迷宮はいささか勝手が異なるらしく、どうやらその能力を出し切っていないようだ。



WERE WOLF
ワーウルフ

←満月に吼える狼男である。フランケンシュタイン、バンパイアと共に三怪物に上げられていたが、悪魔とも登場するこの迷宮にあつては退治することは否めない。早く故郷に帰りたいだろう。



異種族

人間以外の文化圏を構成している異種族達、彼らも多くが迷宮に出現する。その多くはゾーンの反乱前から居ついていた者や、おそらくは部族を代表して探求に来たものであり、邪意は感じない。



←地下1階に住み着いているごく弱いトロール種族である。いささか見かけ倒した。このように多くの場合は怪物種族に数えられるトロールもさして害の無い穏和な種族にすぎない。

TROLL
トロール

→迷宮にはドワーフの寄り合い酒場がある。リルガミンの近隣の鉱山で働く荒っぽいドワーフ達はこの騒動の中でもまるで関係ないように酒を楽しみに来ているのだ。いや、は、奇妙な種族だ。

DWARF FIGHTER
ドワーフファイター



TROGLODYTE
トログラタイト

←未発展の穴居人である。ゾーンに騙されて多くが迷宮に連れてこられたらしい。知性は低く、魔法などは縁が遠いが、持ち前の蛮勇で果敢に攻撃をしかけてくる。



←氷に閉ざされた地下六階に住んでいる「男」達である。本来は攻撃的種族ではないが、この騒動で気が立っているらしく、自分達の領域に踏み込んできた侵入者には遠慮無く強襲してくる。

YETI
イエティ

←異形の半魚人である。彼らの水中での移動速度は人魚のそれに増して早く、その残虐性もより上回っていると言われる。水中では出会いたくない相手だ。

MAKARA
マカラ



TRITON
トリトン

↑海神ネプチューンの息子達とも呼ばれる男性の人魚達である。父神と同じく三つ又のトライデントで鋭い突きを繰り出してくる。この迷宮に女性の人魚が見られないことが惜しまれる。

LOCHBABY
ロックベイビー

←マカラより愛敬のある小さな半魚人であり、水神の眷族である「深き者ども」と同種のものであると思われる。この迷宮ではネッシーに仕えており、実はネッシーはただ者ではないのかもしれない。



魚人

迷宮のあちこちに見られる泉、そこは水棲生物達の独立した生態系ができています。ネッシーのような水竜だけでなく、もちろん知恵を持った水棲人の姿もみることができ。彼らはウィザードリイVの隠れた主役であるのかもしれない。

幽体

姿もおぼろに空間にたゆたう幽霊達である。彼らはこの実体化に霊素エクトプラズムを介しており、それゆえに剣の攻撃なども充分に有効である。

↓店を美女達に預けて旅だったマンフレッティ。いかなる災難に見舞われたのか幽霊となってさまよい続ける。しかしマザーフィズゴーストという親友を見いだしてそれなりに楽しくやっているようだ。

MANFRETTI'S GHOST
マンフレッティーズゴースト



UNHOLY TERROR
アンホーリーテラー

↑汚れたおそろべき幽霊である。その憎悪と怨恨の力ゆえに霊格は高いものとなっているようだ。よく女性は幽霊になりやすいなどと語られるが、この霊体も生前は女性であったのだろうか。



WRATH
レイス

↑大きなマントをまとった生霊である。死と生の境をさまよう不気味な存在だ。その冷えきった指先に触れたものは身体が麻痺し、精気を吸い取られる危険がある。



ICE PHANTOM
アイスファントム

↑氷の指先をもった序盤の強敵である。単身で回廊を徘徊し、人々の恐怖をその身に浴びることを無情の喜びとしているさまよう霊だ。それとの戦いはきつと長く苦しいものとなるに違いない。



GHOUL
グール

SKELETON
スケルトン

不死者

➤すでに肉片も失いながらも動き続ける死者、それがこの骸骨である。レイス、ゾンビー、スケルトン、その腐敗状態によって動く死者は能力を下落させてゆくのだ。最後は灰がまっている。

かりそめの生を生きるアンデッドモンスター達が、ソーンの反逆と共に多量に駆り出された。幾多の戦いにおいて最も安価で疲れを知らない兵士であると評価されたが、いま再それを証明することとなったのである。



UNDEAD WARRIOR
アンデッドウォーリアー

←骸骨が衰えな迷宮の犠牲者であるのに比べ、このアンデッドウォーリアーは魔術によって召還された骸骨兵士である。雑兵ながらも呪文の無効化など手ごわい敵となっている。



VAMPIRE
バンパイア

↑闇の生き物、渴望した牙を獲物に押しつける貴族。バンパイア、しかしこの迷宮においてはバンパイアロードの指揮下を離れて見せ物として連れて来られた者が数体いるのみである。いささか哀れた。



SMOKE DAEMON
スモークデーモン

↑煙のように出現する灰色のデーモンである。その身軽さゆえに召還場所よりかなり離れた上層に出没している。さして強力ではないが豊富な仲間と連絡を取り合って攻撃にあたるようだ。



DAEMON IMP
デーモンインプ

↓上層に出没する小物の悪魔である。相手の困惑を見るのが好みで、アイテムを盗んで逃走することが多い。手を焼かされる小悪魔である。

HALYCON
ハリコン

←得体の知れないシャープな姿は、風を司る魔物ハリコンである。三軸の門付近にしか現れないが、敵としてより召還呪文によって現れるその雄姿のほうか記憶に残る。プライド高いが忠実な魔物だ。

魔物

魔界の門がゾーンによって開かれた。小物の魔物達は喜び勇んで迷宮世界へと出ていったのである。魔物達にとって召還師によって呼び出されることは、夏のバカンスに招待されることにも等しい。戦いは彼らの喜びなのだ。

悪魔

地下の奥深くから、世界を混沌に塗り変えるために悪魔が昇ってくる。ゾーンは多量の悪魔を味方につけ、三軸の門と「結び目」近くへ配置した。これら異界の生物は自分達の領域を広げるために世界を戦いに投げ込もうとしている。



KALKYDRI
カルキドリ

▲翼を持った小型の悪魔である。ごく下級の悪魔であるが、それでも決して侮れない。複数登場し、一斉にマハリトなどを使いこなしてダメージを与えるのだ。



MANE
メイン

↑炎の色をした悪魔である。カルキドリとさして変わらない悪魔であるのだが、仲間を呼ぶので苛立たしい。強力な悪魔の補助役をしているため、つい戦いにおいては後回しになってしまうのだ。



PIT FIEND
ピットフィンド

↑地の底に住む悪魔であるが、ゾーンの召還によって迷宮の下層にも出没することがある。感情を見せないその眼差しには常に炎が宿っている。地獄の穴から這い出てくる強敵だ。



ARCH DEVIL
アークデビル

↑最強のデビルである。巨大な身体と変異を起こした多肢の忌まわしき、まさに魔王を名乗るにふさわしい。ネザーデーモン、ダークロードと三強をなしているが、その暴力的邪悪さは最も秀でている。



GREATER DEVIL
グレートデビル

↑グレートデーモンと双壁をなす強力な悪魔である。召還呪文によって姿を表したときに判るように、そのラバディやマバリコの威力は絶大である。



CACO DAEMON
カコデーモン

↑太った腹を揺らしながら現れる大悪魔である。その体格は向かい合う剣士の虚勢をそぎ落とし、無力を痛感させることとなるだろう。もちろん呪文攻撃や魔法無効化も容赦がない。

魔王

主に僧侶呪文を使うデビル系と魔術師呪文を使うデーモン系。魔界においてもこれらのライバル視と勢力争いは続いているようだ。どうやらマイルフィックがついに滅び、その跡目を狙う戦いが起こっているようだ。

精霊

三軸の門と力の結び目は、世界を司る精霊達によって守られている。ゆえにこの迷宮の要所には四大精霊に従う精霊達が登場する。立ちふさがる彼らには悪意はないのであろうが、その包囲を突破しなければゾーンに追いつかない。



PHENIX
フェニックス

↑炎でその身を焼き、より大きな力を得るという不死鳥である。ゆえに一度倒しても再び蘇るに違いない。多くの賢者や王達がその不死の秘密を解きあかそうとし、そして滅ぼされていった。



FIRE ELEMENTAL
ファイアーエレメンタル

↑すべてのものを焼き尽くそうと望んでいる炎の精霊である。炎のブレスを吐き、前に立つものを焼き焦がす。精霊使いの技術が失われている今、荒れ狂う精霊は倒す他に止める術はないのだ。



EFREETI
イフリート

↑火の精霊は破壊を司るがゆえに、最も悪魔的である。炎の魔人、イフリートはその最たるものだ。正面から戦うよりは逃げることを選択する者も少なくはない。

精霊王

大地の王こそ姿を見せないものの、三軸の門を守る四大精霊の王が迷宮に出現する。本来は神にも等しい絶対的な力を有している精霊達であるが、姿を実体化させているときは人間の姿の限界があるようだ。不本意であるが、強行突破せよ。



THE ROBUNA ICE KING
氷の王ロブナ

↑物憂げな表情の氷の王である。水の精霊の支配者であり、クリスタルの神殿に静かにたたずんでいる。その表情はソーンの反逆を憂慮していることだろうか。倒れると共に一行にカードを託すのだ。



AIR ELEMENTAL
近アー
近レメンタル

↑風の精霊である。実のところその能力は王を名乗るデジンよりも高いようであるが……。口から強烈な風を吹き付け、かなりのダメージを与えることがある。

THE DEJIN WIND KING
風の王デジン

↓カマカジ寺院に奉られている風の王である。信奉者が途絶えていたためか、残念ながらその能力はかなり減衰させられているようだ。もっとも強力な元素である風の界にふさわしくないと考える。



THE KANZI FIRE KING
火の王カンジ

↑火の精霊を支配する火の王である。実のところは女王ザナにこそ実権があるようだが、それでも充分強力な存在である。ザナの居室を守ることがその主な仕事であった。



THE ZANA FIRE QUEEN
火の女王ザナ

→火の精霊を支配する強力な女王だ。美しくか弱げな女性であるのだが、痛烈な炎を操り、後半ではやつたい敵の一人となるだろう。その表情から伺い知れる性格は快活ながらも残忍と思える。



探求

迷宮を探索する我々の前に出現する住人達。彼らの声に注意深く耳を傾けて、この地で起こった事件とその解決法について解きあかしてゆかねばならない。



THE DUCK OF SPARKS
スパークのアヒル

←フツパの健康温泉を往処とするダック族である。ちなみに氷国においてはハウードの例を上げるまでもなくアヒルが人気となっている。ファンタジーRPGにダックを出すのはちょっと流行だ。



IRONOSE
アイロノフ

↓ドワーフの交易商である。陽気な人物で盗品や拾い物を遠慮無く売りつけて歩いている。珍品についてはきちんとチェックしておく必要があるだろう。



LORD HIENMITYE
ロードハインマイティ

←カマカジ寺院の司祭を自称しているが、その通りの人物であるのかは疑問だ。私欲を求める典型的な邪僧である。切り捨てるのは宜しいが、こはきちんと耳を傾けるようにしたい。

←フツパの健康温泉を往処とするダック族である。ちなみに氷国においてはハウードの例を上げるまでもなくアヒルが人気となっている。ファンタジーRPGにダックを出すのはちょっと流行だ。



G'BLI GEDOOK
グブリ・ゲドク

←唯一残ったブラザーフッド教団の司祭である。かなり心配症であるらしく、防衛結界の部屋でビクビクしながら訪ねる冒険者達に事態の収拾を依頼している。



THE HURKLE BEAST
ハークルビースト

↓「顔をやらないでください」との表示が謎を呼ぶ。ハークルビーストは、拷問部屋と呼ばれるエリアに出現する。罪人をいたぶる存在なのか、あるいは罪人がその姿を変えられてしまったのか。謎だ。

THE MIGHTY YOG
マイティヨグ

↓すばらしく優秀な頭脳の持ち主であったヨグは氷の王の怒りを買って変化させられ、封印されてしまった。イエティにも似た姿になった彼は痛たしいかぎりである。



←足がゆくて止まっていられない。常に足を踏みならしているマッドストンパーもまた変化の呪文の犠牲者である。かつては王子であったという彼に昔の面影はない。唯一の楽しみは温泉だとか。

THE MAD STOMPER
マッドストンパー

迷走

目的まではまだ遠く、苦しみながらも前進する一行の前に奇怪な人影が現れる。敵であるのか、味方であるのか、誤った道を歩んではないかと迷走を続けながらも冒険の中盤を乗り切って欲しい。



EVIL EYES
イビルアイズ

↑暗いマントにくるまった闇の魔術師である。つねに霧がかかったような意識の中にあり、その残忍さは隠されている。しかし多くの者の怨恨を身に受ける存在であるのだ。



THE SNATCH
スナッチ

↑マンフレッティの店に入り浸る盗賊である。おそらくはその手癖の悪さから盗賊のアジトからも追放されたに違いない。話すそばから相手の持ち物を狙う、これは一種の病気ではあるまいか。

敵意

迷宮の住人達は決して善意の者ばかりではない。時には意地悪く一行の前に立ちちはだかり、あるいは気分を害して不意に攻撃を仕掛けてくる敵ともなる。その敵意をうまく受け流して探索を続けるには苦労もあることだろう。

MYSTERIOUS LADY
謎の美女

↑極深い泉にたたずむムチをもった美女。何故か探索に大金を要求する。その暗い魅力に引き込まれる者も決して少なくはない。いかなる存在であるのか、一切が語られてない謎の女性である。



謎

長く続く迷宮の中には人知を越えた謎が散在している。それらは決して解説されることもなく、人間の力の及ぶ限界を越え、迷走する冒険者達の努力をただ笑って見おろすのみである。



THE LAUGHING KETTLE
笑うヤカン

↑金貨を食物とする謎の生命である。絶えず寛容な笑みを見せ、金の額に応じて豊富な情報を提供してくれる。強欲であるのだから決して憎めない存在である。



THE LORD OF HEART
ハートのロード

↑三軸の門への道を守るのは、おとぎばなしのような容貌をしたカードのロード達である。四種のカードに合わせてロード達があり、静かに門を侵入者達から守っている。



THE LOON
ルーン

↑謎の予言者にして世捨て人である。倒産した銀行の金庫の中に自分の墓を立てるという念の入りようで自分の死を宣伝している。かなり高い叡知を有しているが、それゆえに話は抽象的で難解だ。

決戦

数々の苦難と謎とを通り抜け、ついに三軸の門を通過した者の前に最後の戦いが待っている。召還された己の分身達との戦い、そして捕らわれたゲートキーパーと、反逆の美女ゾーンとの戦い。最後の戦いに勝利することはできるか？

→反逆の美女ゾーン。その美しく穏やかな表情の向こうに、破壊への意志と世界への憎悪を宿した謎の女性である。絶対無敵の魔法の桶でそのたおやかな身を守り、傷ひとつつけることは不可能だ！

THE
S*O*R*N
ゾーン

CLONI
クローン



↑天空の門が開かれ、ハート・オブ・メイルシュトロームに侵入する者の前に自らの分身が現れる。はたして己に打ち勝つことができるだろうか？ それは最も熾烈な戦いになるかもしれない。



THE GATE KEEPER
ゲートキーパー

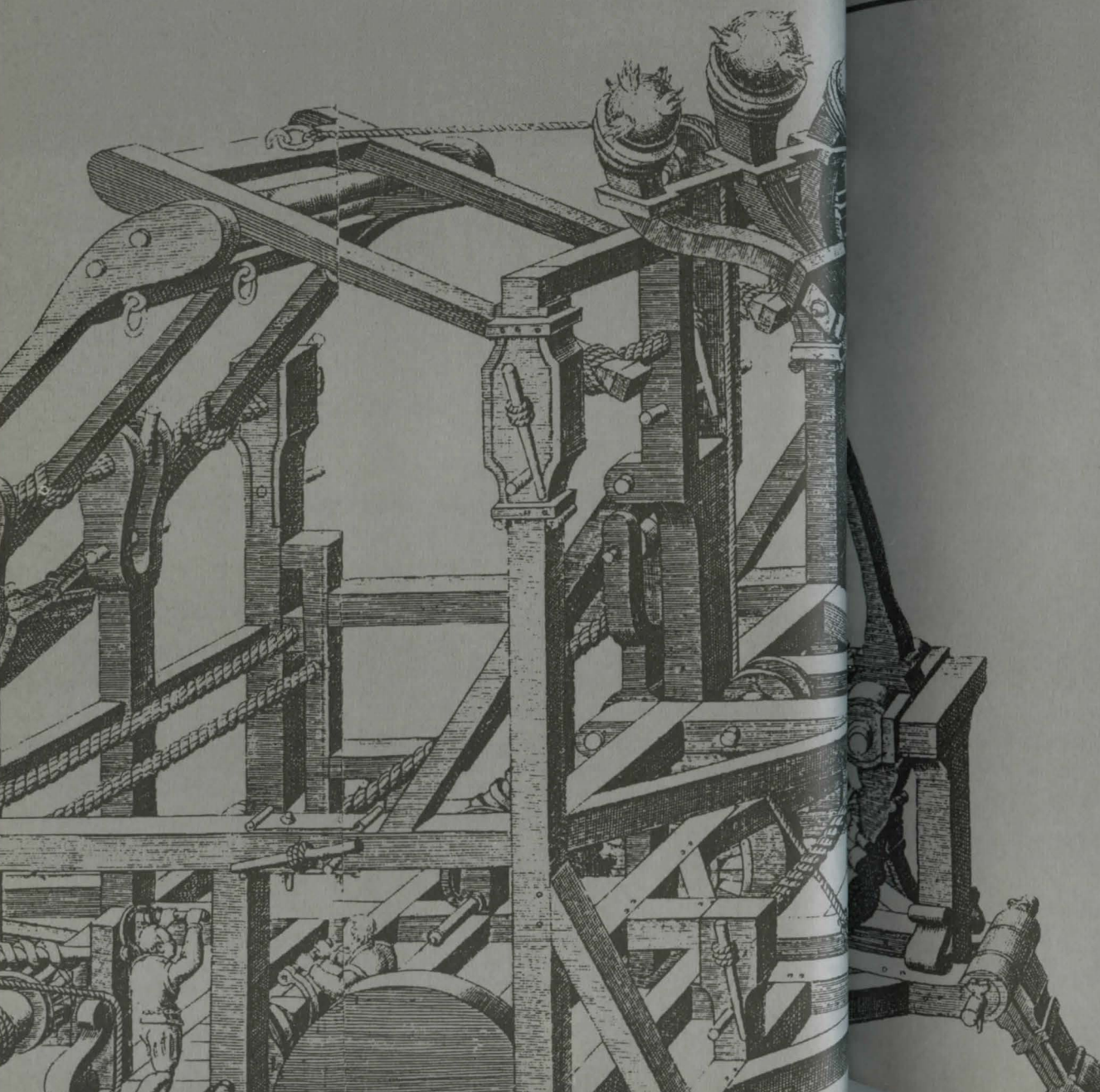
↑永劫の昔から結び目を守り続けてきた守護者であり、神に近い存在である。苦しい表情にゾーンに捕らわれた無念さがかかわれる。彼を救い出してゾーンの野望を打破することができるだろうか？

ウィザードリィVのすべて

スーパーファミコン版



ウィザードリィ V のすべて



C O N T E N T S

モンスターマニュアル	2
メイルストローム	36
プロローグ	37
冒険者	38
種族	40
職業	42
転職	46
呪文	48
城	56
戦闘	60
交渉	62
探索行	64
迷宮攻略	

地下 1 階	66
地下 2 階	68
地下 3 階	70
地下 4 階	72
地下 5 階	74
地下 6 階	76
地下 7 階	78
地下 8 階	80
地下 777 階	82

モンスターデータ 84

1 階	85
2 階	87
3 階	90
4 階	93
5 階	96
6 階	99
7 階	102
8 階	106
777 階	107
NPC	109

コラム	111
アイテムデータ	112
ウィザードリィ友の会	120

メイルストローム

ついに登場したウィザード
リイV……その名は「ハ
ート・オブ・ザ・メイルス
トローム」

ウィザードリイ伝説、極める昂奮



1981年、米国。ウィザードリイが産声を上げたのはもう十年以上も前のこととなる。

この時代はまさにコンピューターゲームの黎明期であり、このゲームの登場はまさにショッキングなできごとであったのだ。

テーブルトーク RPG の元祖「ダンジョンズ&ドラゴンズ」にしてからが1974年の生まれである。まだゲーム分野としての完成度が低かった RPG を限定的ながらもコンピューターゲーム化したという先見の明は賞賛に値するだろう。

だが、ウィザードリイはまさに鬼子といえる。この WIZ シリーズをプレイした者達は、単なる「RPG」ではない何か、ひどく悲劇的で陰鬱ながらも、衝撃的できらめくような何か、他には変えられない不思議な楽しみをこのゲーム世界の中に見いだしたのである。

それはおそらくは原作者達の想像をすら越えていたに違いない。

WIZ ファンは寝食を忘れて、このぶっくら

ほうな線画世界の中にのめりこんでいったのである。かくしてウィザードリイシリーズは最新の第六作までにヒットを誇る。

しかし、本質的な面白さこそ変わらずに輝いていたとはいえ、シナリオの単純さ、そしてパソコン版の貧弱なグラフィックは時代遅れの声が出ていたのも事実であった。

かくして、そのような状況の中、待望の「シナリオV ハート・オブ・メイルストローム」は思い切ったリニューアルを伴って登場した。より深く遊べるシステム、合理化された呪文構成、そして美しいグラフィック。

パソコン版の登場に伴っては、迷路の複雑化が論議を呼んだものだが、SFC 版ではとりあえずその心配はない。さらに洗練されたスーパーウィザードリイとなっている。

きっとこの迷宮は懐かしきワードナの迷宮に代わって、僕らの新たな心の故郷となるに違いない。

リルガミンの秘宝

……かくして幾度もの戦いが繰り広げられたのだ。

すべての富の中心と呼ばれた都市国家リルガミン……そしてまた、この地はすべての災厄の源と呼ばれた。

この都市は強力な魔を呼び寄せ、そしてまた幾たびも強力な英雄を生み出してきた。それはこのリルガミンの地、そのものが力ある都市であったためだと語る者がいる。

ブラザーフッド教団。

密やかに続いてきたこの教派が、慈悲ある教団であるのか、邪教であるのかは判らない。しかし彼らは一つの真実に近づいていた。リルガミンの地下深くに眠る「力の結び目」についての真実である。

4大精霊の力と三軸の門に守られた真底に、その力の結び目は存在している。そして結び目を守り、この世の調和を保っているのは、門の守護者、つまり「ゲートキーパー」と呼ばれる力ある者であった。彼はリルガミンの宝珠の力によって結び目を制御していた。

悠久の昔よりゲートキーパーはその力を守っている。彼が何者であるのか、それはブラザーフッド教団も解明してはいない。

反逆の美女

しかしブラザーフッドの高僧であったソーンが秘呪によってゲートキーパーを捕らえ、反逆の意志を示したのである。かつては穏やかであったこの迷宮には怪物どもが満ちあふれるようになった。無敵の力を誇る彼女に太刀打ちできる者はいなかったのである。

かくして現状の騒動に至る。いまだこの事態は多くの者に知れてはいない。三家も知るところではなく賞金も用意されてはいないが、リルガミンの冒険者もまたこのような試練を望んでいたのであろう。

かくして冒険は再び始まる……。

冒険者

愛着たっぷりのキャラクターを育てるには、まずはそのデータ知らなければならない。まずはここからはじめよう。

汝、己を知れば百戦危うからず

オベロシマ		Lv. 15 N-San Elf	
E.P.	46300	Gold	284
Marks	17	Skills	16
Skills	16	Skills	16
Skills	16	Skills	16
Skills	13	Skills	13
H.P.		103	
S.P.		103	
Skills		23	
Skills		16	
Skills		12	
Skills		103	

▲細かいパラメーターが提示されたキャラクターのステータス画面。レベルアップしたときはきちんとチェックしておきたいものだ。ときどき訓練場へ行っても何に転職可能か確認するのもいい。

ウィザードリイのキャラクターは、他の多くのコンピューター RPG よりもなお細かな設定がされている。それらの多くはゲーム上ではほとんど使用されないものもあり、ゲームファンの心に訴える小憎い演出となってくる。能力値のひとつひとつを見てゆくことによって、キャラクターの姿が心に浮かんでくるはずだ。まさにこれらのキャラクターは異世界の中で息づく別人格である。

そしてウィザードリイが他のゲームと違うのは、これらのキャラクターが決して無敵ではなく我々と同じように死の危険にさらされているということである。まさに彼らの目的は生きること、その純粋な目的そのものであると言えるだろう。無敵の強さを手にいれることが死へ立ち向かう唯一の術であり……そして皮肉なことに、強さを求める行為こそが死への危険を高める行為でもあるのだ。

能力値

キャラクターデータはまずは能力値によって表される。職業決定などに実に重要となるこの能力値であるが、意味を把握してキャラクターの姿を想像する助けにして欲しい。

STRENGTH

力である。高い程に命中率が高くなり、相手に与えるダメージも大きくなるだろう。

I.Q.

知恵である。高い知力を持つ者は呪文の習得確率も高く、呪文回数も多くなるだろう。

PIETY

信仰心。ある種の霊的特質を示し、この値が高い者は僧侶呪文の習得確率が高く、呪文数も多くなる。

VITALITY

どのキャラクターにとっても実に重要な生命力である。この値によって HP の伸びが格段に違ってくる。

AGILITY

すばやさを示す。行動順番に関係し呪文を扱うキャラクターに重要だ。司教の鑑定、盗賊の識別や解除能力にも影響する。

LUCK

運を示す。呪文や罠、プレスといったダメージから身を守る能力となる。どの職業でもある程度の高さが欲しい。

補助パラメータの数々

能力値の他にも、キャラクターの状態は様々なパラメータによって示される。それぞれについて簡単に触れておこう。

HP

ヒットポイント、ダメージ耐久力を概念的に表したものだ。成長のときにランダム数値で上昇してゆく。

AC

アーマークラス。装甲段階でもいうべき防御段階を表している。装甲の固さ、回避能力の高さなどを総合的に評価したものだ。

GOLD

所持金である。冒険中に必要とされるシーンも少なくないので、少し多めに持ち歩いておきたい。

E.P.

経験値。レベルアップのタイミングは把握しておきたい。

MARKS

モンスターの撃破数である。

SWIM

新しく加わった泳ぎの能力である。危険も多いのでじっくり育てて行こう。

AGE

年齢。50に達すると危険である。

RIP

復活した回数が刻み込まれる。もちろん0のままでいたいものだ。

キャラクターのステータス

現在の健康状態を示すのがステータスである。うっかり毒に犯されていることなども有り得るので、常に気をつけていよう。

ASLEEP

睡眠状態である。戦闘中ともなると危険だが、そのうちに目を覚ますはずだ。

AFRAID

恐慌状態。呪文や鑑定失敗によって起こる行動不能状態である。

PARALYZED

麻痺状態。ほうっておいても治らないので、ディアルコの呪文ですぐに癒しておこう。

POISONED

毒に冒されている。行動するたびに HP が減ってゆく。ラツモフィスの呪文で治そう。

STONED

死の次にたちの悪い石化状態。マディによって治すことができるが、状況によってはリセットも考えなければならないだろう。

DEAD

HP が0になった死亡状態。カドルトの呪文かカント寺院によって復活させるしかない。

ASHES

灰化状態。カドルトが失敗すればロストしてしまう危険な状態だが、罠などによって陥り易い危険だ。

LOST

失われた状態。しかし、諦めるのは早い？

種族

人間種族以外も選べるウィザードリイのキャラクター。その長所と欠点をしっかりとつかんで選択することにしよう。

異種族の協和が勝利を招くのだ。

この世界には「代表種族」と呼ばれる5種族が混じり合って生活している。

おなじみの人間をはじめとして、力強い洞穴種族のドワーフ、長身の美しいエルフ、器用な細工師であるノーム、そして小柄ですばらしいホビットである。

ことに迷宮冒険者たちなどは冒険の成功率を高めるために、得意分野の別れた異種族をうまく混合してパーティを組むことが賢明であると知っている。さて、君はどんな組み合わせを選ぶのだろうか？

種族の特徴に注意せよ

すでに WIZIII と外伝 I をプレイした君達ならお馴染みだろうが、能力値の成長限界のルールが導入されるに伴って、キャラクターの種族選びは実に重要な要素となった。「好きな種族を選びましょう」とは言っていられない。

成長によって伸びて行く能力値の限界は種族の基本能力値+10だ。

例えば AGILITY の基本値が5のドワーフは成長限界が15まで。この値がもとより12もあるホビットは22まで伸ばすことができる。職業に見合った能力値を伸ばすことがウィザードリイのキャラクターの命綱であるため、この差は無視できない。ドワーフの盗賊やホビットの戦士を作るのは愚行とそしられてもやむを得まい。

ただし、どの上級職にしたところで、種族によって選択不能の職業というものはない。どの種族であっても限界まで能力値を上昇させるのであれば、どの職業を選ぶこともできる。

人間

HUMAN



STRENGTH	8	VITALITY	8
I.Q.	8	AGILITY	8
PIETY	5	LUCK	9

我々がお馴染みの人間種族である。感情移入のしやすさがなによりのとリエカ。

人間は能力値にはさしたる長所もないが、ほぼ値が揃っているということが魅力的なところだ。平均的な能力値の高さを要求される上級職業になるには、このバランスの良さが良い結果を生むことがある。

ただし、僧侶の専門職にするには、PIETY の低さは後々に響いてくる。

ドワーフ

DWARF



STRENGTH	10	VITALITY	10
I.Q.	7	AGILITY	5
PIETY	10	LUCK	6

鉱山に住むという強靱な地下種族である。本来の語意は「こびと」であるが、WIZ のドワーフは身長こそ低いものの、がっしりとした身体がそれを感じさせない。

純粋な前列戦士に育てるのであれば、ドワーフは絶対的な力を発揮するだろう。なにしろ最高 STRENGTH は20。言うなればモンスターなみの破壊力だ。

エルフ

ELF



STRENGTH	7	VITALITY	6
I.Q.	10	AGILITY	9
PIETY	10	LUCK	6

華麗な長身の妖精族である。しかしこのエルフはハイエルフと呼ばれる文化種族であり、森に住むエルフとはまた異なる。

高い知性が魔術師・僧侶に適しているが、最も時にしやすい種族であることも注目したい。ちょっと時間をかければ最初から侍としてスタートできるエルフが作れるだろう。ただし限界 STRENGTH の低さは悩みの種だ。司教にするときは、LUCK の低さに注意しておいて欲しい。呪われやすくなるからね。

ノーム

GNOME



STRENGTH	7	VITALITY	8
I.Q.	7	AGILITY	10
PIETY	10	LUCK	7

ノームはドワーフに似た洞穴種族だが、より知的で文化的だ。熱中しやすく、学問や細工を好むという。

あまりキャラクターとしては好かれない種族のようだが、僧侶や司教としては最高の素質を持っていると記憶しておきたい。英雄に付き従って、さまざまな面白いアイテムと出会うことがノームの生きがいなのだ。

ホビット

HOBBIT



STRENGTH	5	VITALITY	6
I.Q.	7	AGILITY	12
PIETY	7	LUCK	15

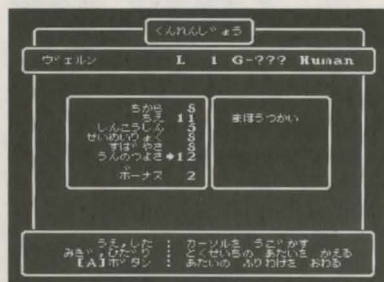
生まれつきの盗賊種族。それがホビットである。子供のような小柄な身体をすばしく動きまわらせ、プレス攻撃の中を一人だけ助かる運を発揮することも多い。

もちろん盗賊には最適の種族だ。しかし育ちきってしまった盗賊は意外と持て余すもの。ここは無理にでも魔術師や僧侶に育て上げて呪文を覚えさせるという手段も選べる。高い AGILITY と LUCK は何にでも役立てることができるのだから。

職業

8種類が用意された職業分類。この組み合わせのバランス次第でパーティは幾倍もの力を発揮するのだ。

パーティ構成を熟考すべし



キャラクターを作るのには充分な時間をかけた。能力値の差は冒険の中で目立たないながらも確実に違いを見せてくることだろう。レベル1〜2に相当する実力差となることすらあるのだ。

高いポイントを狙え

4つの基本職業と4つの上級職業。これがウィザードリイの職業の種類のすべてだ。種族ごとに与えられた基本能力値に、キャラクター作成のときに与えられるボーナスポイントを割り振ることによって職業条件を満たすことができる。

このボーナスポイントは最初から良いものを狙って行きたい。良い値はなかなか出てこないものだが、少なくとも10ポイント以上は目指したいものだ。ここで高いポイントが得られたならば、最初から上級職業を目指すことも可能である。

20ポイント以上が出ればラッキーだ。キャラクターの作成だけで一晩を費やすような極端な者もいるようだが……、それだけの価値はあるかもしれない。

職業選択の注意

RPGに慣れた者なら、この職業選びにバランスをとることがいかに重要であるかをいまさら指摘する必要もないだろう。戦士系職業の圧倒的な攻撃力と阻止力、魔術師の攻撃呪文の数々、僧侶の回復呪文、盗賊の様々な技術。

はじめに言うておくならば、このウィザードリイVにおいては、ある程度に能力がある呪文の使い手がいなければコンプリートすることは不可能だ。また新たな能力を様々な身につけた盗賊の技術が無ければ前に進むことは困難となるだろう。たとえレベル100の戦士であっても力押しだけでは反逆の美女ゾーンを倒してエンディングを拝むことはできないのである。

メンバーの選択

どのような職業構成のメンバーで冒険をはじめのか？ これはどのような方針で冒険を進めるかによって変わってくる。綿密な計画性によって進めるのでなければ冒険の成功はおぼつかない。自分の迷いによる無駄がある攻略というのはWIZファンの恥だからね。

それでは、タイプ別の職業構成を上げて、それぞれの長所と欠点をみてゆくことにしよう。もちろん、これは選んだ属性の違いや職業に届く能力値が用意できたかにもかかわってくることなのだが。

そしてさらには上級職業のキャラクターを揃え、史上最強への道を目指そう。



〈基本型〉

戦士 戦士 戦士 僧侶 魔術師 盗賊

まずは順当な基本系。それぞれの職業の長所を充分に伸ばして、早い成長で突き進むのである。このまま、まず1回はエンディングを目指すというのもいい。

〈標準型〉

戦士 戦士 侍 僧侶 魔術師 盗賊

序盤の侍は決して役に立つわけではないのだが、転職の時のロスを考えるとがんばって最初から加えておきたい。まずはこのタイプがおすすめの初期パーティだろう。

〈巡航型〉

戦士 戦士 僧侶 司教 魔術師 盗賊

アイテムが多いこのゲームでは司教の鑑定能力は不可欠となるだろう。僧侶を前列に出すのは少し心配だが、後に侍などに転職するというのも考えておく。

〈探索型〉

戦士 侍 僧侶 司教 魔術師 盗賊

直接攻撃力は決して高くないだろうが、デューマビックなどが数多く仕えるのが心強い探索型だ。少し根気よく作れば、最初から侍を参加させるのも可能だ。

〈突破型〉

戦士 戦士 戦士 戦士 僧侶 魔術師

限られたレベルの中で、最高の打撃力を与えるという構成。入手したいアイテムがあるとか、倒したい敵がいるというときに、この思い切った構成はなかなか有効だ。

〈最強型〉

忍者 忍者 忍者 司教 司教 司教

強力な装備に身を固めた忍者、そしてすべての呪文を覚えた司教の組み合わせ。これがまさに究極の姿であるかもしれない。





戦士

FIGTER



STR	11	VIT	—
LQ	—	AGI	—
PIE	—	LUC	—

高い攻撃力と高い防御力を持った前線の主役である。肉弾戦もさることながら、長距離攻撃の武器を使いこなすことも見逃せない。後列でも充分役にたってくれるだろう。

すべての属性がなれる職業だ。

僧侶

PRIEST



STR	—	VIT	—
LQ	—	AGI	—
PIE	11	LUC	—

回復呪文、防御呪文で活躍する神の聖職者だ。さらに様々な攻撃呪文や召還呪文を使いこなし、高性能武器を扱っての第四位置からの直接戦闘も役に立つ。

中立の属性の者は選択できない。

司教

BISHOP



STR	—	VIT	—
LQ	12	AGI	—
PIE	12	LUC	—

ゆっくりとであるながらも、すべての呪文を習得してゆき、さらにはアイテムの鑑定能力もあるのが司教である。将来を考えて育てておきたい存在だ。

中立の属性の者は選択できない。

侍

SAMURAI



STR	15	VIT	14
LQ	11	AGI	10
PIE	10	LUC	—

魔術師呪文をゆっくりとながら覚えてゆく魔法戦士である。しかし防御力に関しては戦士と君主に劣るのが辛いところだ。楯や重い鎧を装備することができない。

悪の属性の者は選択できない。

魔術師

MAGE



STR	11	VIT	—
LQ	—	AGI	—
PIE	—	LUC	—

攻撃系呪文のエキスパート。その戦力としての重要度は戦士にも勝ると言える。しかしもちろん攻撃には脆弱だから、安全なところに控えさせておこう。

すべての属性が選択できる職業である。

盗賊

THIEF



STR	—	VIT	—
LQ	—	AGI	11
PIE	—	LUC	—

宝箱番の盗人野郎。その悪名はもう返上だ。様々な特殊能力や特殊攻撃によってパーティに貢献することができる。盗賊の能力はゲームを進める上で実に重要になってくるだろう。

善の属性の者は選択できない。

君主

LORD



STR	15	VIT	15
LQ	12	AGI	14
PIE	12	LUC	15

僧侶呪文を徐々に覚えて行く聖騎士である。アンデットを追い払う能力も有し、彼らがレベル20にもなれば僧侶は不要だとまで言えるだろう。格闘戦能力も戦士に劣らない。

善の属性のみ選択できる。

忍者

NINJA



STR	15	VIT	16
LQ	17	AGI	15
PIE	15	LUC	16

無情の戦闘マシンである。盗賊の能力に加え、一撃必殺のクリティカルヒット能力、さらにはレベルが上がれば AC も下がって防御力も完璧だ。しかし能力値条件はきびしい。

悪の属性のみ選択できる職業だ。

転職

キャラクターを飛躍的に強化する手段、それが転職。しかしリスクも少なくはない。充分に考慮してから実行しよう。

効果的な転職は何倍にも戦力を増す

無駄は許されない

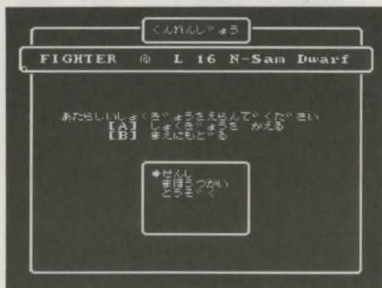
ウィザードリイのキャラクターのなによりの財産は、貯め込んだ経験点であると言える。転職とはこの経験点を大量に消費する、実にリスクの大きい行為だ。

レベルが1まで下がる。能力値が種族基本値まで下がる。おまけに肉体年齢がおよそ5歳くらいはね上がる。これだけ聞くとまるでいいとこなしの無駄な行為のように思える。

一時的に戦力の減退が起こったとしても、侍や君主、忍者といった上級職業に転職することによって後々の利益を得ようというのがまずは順当なやりかただ。ウィザードリイVにはアイテムなどによる転職方法はないからね。

しかし賢い転職によって、パーティの戦力は飛躍的に上昇することとなるだろう。転職した後も、HPと呪文を使用する能力は残り続ける。きわめて高いHPを有した魔術師や、魔術師呪文を使用する盗賊といった存在は実に頼りになるものとなるだろう。

WIZプレイヤーにとって転職という問題こそが判断と思考の要だ。ここでは少し深く転職にまつわる問題について考えてみよう。



属性の制限

後々に転職を考えるのであれば、属性の制限という問題は早くから考えておかねばならない。ようやく高い能力値を持ったキャラクターが育ったので念願の忍者にしたい!と思ったものの、悲しくもその属性は中立であった……などという経験はないだろうか?

善と悪、この属性の違いは(本意ながら)容易に変えられるものである。モンスターの出やすい場所を徘徊していれば、いやでもキャラクターの属性を問われる機会に会うことだろう。一方、中立の存在であると誓ったものはその属性を変えることは決してできないのである。

だから、キャラクターはできるならば善か悪のどちらかで育てたい。中立でなければならぬことができない、という職業は存在していないからだ。逆に中立であっては選ぶことができないという職業は少なくない。

種族の選択

転職によって、能力値はその種族の基本値にまで戻されてしまう。計画的な転職においては種族も考慮に入れておかねばならない。

結論から言えば、転職後にその職業と相性の良い種族を選んでおくべきだ。ようやくロードになったとしても、種族がホビットであれば力は5から始まる。これではとても前列で役に立たないだろうからね。バランスの良い人間がここで有利になってくるだろう。

だが、思いつきの転職は足元をすくう



侍への道

実のところ、侍へは無理をしてでも高い能力値によって最初から狙いたい職業だ。しかし転職するとしたら、呪文をすべて覚えた僧侶から賢明だ。これによってすべての呪文が唱えられるようになるからね。

君主への道

侍の逆で、魔術師からの転職を勧める。しかしこれは建て前で、君主にはどの職業からでも転職できしだいしてしまった方がよい。かなり使い勝手がよい職業なので、冒険の中盤まではぜひパーティに加えておこう。

忍者への道

高い能力値を要求される忍者には、最も能力値合計の高いホビット、それも成長の早い盗賊が適していると言われるが、これはあまりお勧めできない。人間の戦士あたりをじっくりとイハロンで育てて転職させよう。

早い転職達成のために

望みのパーティを早く達成するためには、かなり細心の注意を払う必要がある。ちょっとした気遣いで転職を早めることができるのだ。

まずはキャラクターを作るとき。転職したいキャラクターには、能力値を均等に割り振って効率を高めるという方法を取ろう。例えば「すべての能力値があと4つづあれば、ロードに転職できる」などというバランスの良い値に能力値を調整するのだ。こうしておけば最低4レベルの成長で転職が成立する。

もう一つは僧侶の呪文、イハロンの効果的使用。能力値を高めることもできるという効果のあるこの呪文を無駄なく使いたい。誰のどの能力値を伸ばすかを熟考して欲しい。

そして、宿屋におけるレベルアップの結果が思わしくないとき、すかさず強引にリセットするという方法もあるが……データが壊れても知らないぞ。

呪文

バランスの良いリファインがされたウィザードリイVの呪文。その数は合計63種類。はやく覚えて使いこなそう。

魔術師呪文 MAGE SPELL

レベル 呪文名 モード・効果範囲 コメント

戦闘用呪文がふんだんに用意された魔術体系。敵に合わせて適切な戦術をかけよう。

1	KATINO カティノ	戦闘時 敵1グループ	眠らせて行動不能にする。眠った敵は、物理攻撃が2倍になる。Vでは、攻撃補助呪文が効きにくくなっているが、やはり重宝する。
	HALITO ハリト	戦闘時 敵1体	火炎系呪文の基本であり、掌大の火球が敵1体に1〜8ダメージを与える。1階の敵ならほぼ仕留められるが、使えない。
	MOGREF モグレフ	戦闘時 使用者	術者の肉体を硬化させ、ACを2低下させる。バックアタック攻撃の存在を考慮に入れても、あまり意味の無い呪文である。
	DUMAPIC デュマピク	キャンプ ---	パーティーの現在位置を表示する。オート・マッピング機能のために、実にわかりやすくなった。が地獄では、深度が狂ってしまう。
2	PONTI ポンチ	戦闘時 味方1人	対象者の敏捷性を向上させ、攻撃回数を増加させる。また、ACを1低下させる。単体で出現し呪文の効かない相手に有効だ。
	MELITO メリト	戦闘時 敵1グループ	ハリトの範囲を広げたもので、敵1グループに1〜8ダメージを与える。地下1階での切札である。それ以下では役不足。
	DESTO デスト	探索中 ---	鍵のかかった扉を開ける呪文。成功するかは、鍵の難易度と術者のレベルにかかっている。同レベルの盗賊よりは信頼できる。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
	MORLIS モーリス	戦闘時 敵1グループ	敵の心に恐怖心を植え付ける。敵は、恐ろしさから思うように戦闘できなくなるが、あまり確実では無いので、過信は禁物。
	BOLATU ボラツ	戦闘時 敵1体	敵を石化させる。回復は睡眠よりはるかに長い時間を要するが、あまり成功しない上、単体では効果も少ないというものだ。
	CALIFIC カリフィック	探索中 ---	正面の壁の隠し扉を見破る。必ず発見できるが、1ブロックごとに唱えるのはきつい。使うなら、ある程度マップを調べてからだ。
3	MAHALITO マハリト	戦闘時 敵1グループ	中規模の火炎を発生させ、4〜24のダメージを与える。これが唱えられるようになれば、パーティーの戦力は格段に向上する。
	CORTU コルツ	戦闘時 味方全員	敵の呪文に抵抗する魔法障壁を作る。効果は術者のレベルに左右される為、安心してはならない。レベルが高ければ使える。
	KANTIOS カンティオス	戦闘時 敵1グループ	敵の精神を混乱させ、直接攻撃以外の特殊攻撃を封じる。成功すれば、呪文、プレス、仲間を呼ぶ事も不可能になる。
4	TZALIK ツザリク	戦闘時 敵1体	天の力により、24〜58のダメージを与える。単体とは言え、この威力は魅力だ。強い敵には切札になるだろう。
	LAHALITO ラハリト	戦闘時 敵1グループ	火炎地獄を巻き起こし、6〜36のダメージを与える。ツザリクとこのラハリトを上手に使いわけることが要求されよう。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
	LITOFEIT リトフェイト	常時 一定時間中	空中浮遊により、トラップやシュート を回避する。また戦闘からの逃走確率 もアップする。ただし、床の崩壊時 には役に立たない。
	ROKDO ロクド	戦闘時 敵1グループ	敵1グループを石化させる、カティノ の強力版。とはいっても、信頼性は 高くない。同レベルにはもっと役立つ 呪文があるはずだ。
	5 SOCORDI ソコルディ	戦闘時 ---	異空間から魔物を召喚する。戦闘の支 援や、盾代わりに使ってもいい。何が 現れるかはランダム。魔物だけでなく 意外な使用法が・・
	MADALTO マダルト	戦闘時 敵1グループ	強烈な冷気を放射し、8～64のダメ ージを与える。中盤からの主力呪文の 1つだ。ただ、敵も使用することが多 い。油断は禁物。
	BACORTU バコルツ	戦闘時 敵1グループ	敵の周囲に結界を張り、呪文を無効果 させる。コルツより強力だが1グルー プにしか効果がない。複数使用をお薦 めする。
	PALIOS パリオス	戦闘時 敵・味方全て	双方の作った魔法障壁を打ち消す。コ ルツ・バコルツを無効果するのだ。自 分達より、敵が唱えてくる方に注意す べし。
	VASKYRE スバスカイアー	戦闘時 敵1グループ	ランダムなダメージを与える。テー タスか変化したり、単にダメージを受け たりもする。敵の使用に細心の注意を 払うこと。
	6 MAMOGREF マモグレフ	戦闘時 味方1人	ACを-10に低下させる呪文。非常に 強力な防御の呪文だが、このレベルな ら、ACよりも、呪文の防御に気を 使うべきだ。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
	ZILWAN ジルワン	戦闘時 敵1体	アンデッドに500～1000のダメージ を与える呪文。ダメージ制になったも のの、特徴は変わっていない。成功を 祈れ。
	LOKARA ロカラ	戦闘時 敵全員	地割れを起こし、敵を集団単位で飲み 込む。羽根のある敵など、特定の敵に は通用しない。また、影響の無い敵は 無傷のままである。
	LADALTO ラダルト	戦闘時 敵1グループ	強力な吹雪を起こし、34～98のダメ ージを与える。このレベルでは最も確 実な攻撃呪文だ。多用すべき呪文であ る。
7	MALOR マロール	常時 ---	戦闘時に唱えるとランダムに、キャン プ時に唱えると任意の地点へテレポート する。当然だが、きかないエリアも 多く存在する。
	MAHAMAN マハマン	戦闘時 ---	奇跡を起こす呪文。何種類かの中から 3つを選んで使用する。強力だが、術 者は1レベル分の経験値を消費してし まう。
	TILTOWAIT ティルトウェイト	戦闘時 敵全員	核爆発のパワーを開放し、10～150の ダメージを与える。無効果できない相 手はまず絶命するだろう。
	MAWXIWTZ マウジウツ	戦闘時 敵全員	バスカイアーの強力版。全ての敵にラン ダムなダメージを与える。呪文の意 味は大混乱なのだから、その効果も実 に多彩である。
	ABRIEL アブリエル	戦闘時 ---	ソーンの魔法の楯を打ち消す。また、 通常時に唱えるとランダムな効果が生 じる。シナリオ終了後に習得すること ができる。

僧侶呪文

PRIEST SPELL

回復と防御を主とする僧侶呪文。しかし攻撃系呪文もかなり強化されている。攻め時を見きわめるのだ。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
1	DIOS ディオス	常時 味方1人	HPを1〜8回復する、回復系の基本呪文である。なんとも心もとない呪文ではあるが、4レベルのディアルまでは、これで我慢。
	BADIOS バディオス	戦闘時 敵1人	ディオスの反呪文で、1〜8のダメージを与える。こんな呪文を使うくらいなら、ディオスを唱えるほうが何倍もまし。
	MILWA ミルワ	キャンプ時 ---	30歩の間だけ迷宮を明るく灯す照明の呪文。こんな短時間では、使うだけ無駄というもの。治療にまわそう。
	KALKI カルキ	戦闘時 味方全員	全員のACを1低下させる。ACが1低下した位ではたいした変化はないので、唱えるのは気分の問題だろう。
	PORFIC ポーフィック	戦闘時 使用者	術者のACを4低下させる。モグレフと同じで、唱えるメリットが全く無い。僧侶が3人目ならば、使うのもいいかも。
2	KATU カツ	戦闘時 NPC 敵1人	NPCを魅了して友好的にする。戦闘時に唱えると、敵に攻撃されにくくなる。成功するかは、術者のレベルに左右される。
	CALFO カルフォ	宝箱開封時 ---	宝箱の罫を95%の確率で見破る呪文。盗賊とカルフォを併用すれば、ほぼ誤認することはない。モンティノと相談して使うこと。
	MONTINO モンティノ	戦闘時 敵1グループ	敵の呪文を封じこめる。前作より効きにくくなっているため、余り過信すると痛い目に会う。コルツと併用すれば安全性が増す。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
3	KANDI カンディ	キャンプ時 ---	別れた仲間や死体を探す。相対座標で表示されるため、役に立たない。まあ、ただでも使わない呪文ではあるが...
	LATUMAPIC ラツマビック	常時 ---	敵の正体を見極める呪文。今回は不確定の敵はモザイクで表示されるので、慣れれば唱えなくても識別できるようになる。
	DIALKO ディアルコ	常時 味方1人	眠った・麻痺した味方を治療する呪文。麻痺することはパーティーの戦力の低下につながり、すぐに治療しないと全滅の危機も。
	BAMATU バマツ	戦闘時 味方全員	パーティーのACを3低下させる呪文。戦士系との戦闘で長期戦になりそうな時に唱えると良い。重ねて唱えると効果大。
	LOMILWA ロミルワ	キャンプ時 一定時間中	長時間有効な照明の呪文。ダークゾーンや、特定のフロアに入ると効果が切れる。今回は隠し扉が見えないので使わなくてもいい。
4	HAKANIDO ハカニド	戦闘中 敵1体	敵のMPを奪う。高度な呪文をつかう敵には有効だが、一匹にしか効かない為に使えない。敵に使われた時は残りMPを確認する事。
	DIAL ディアル	常時 味方1人	HPを2〜16回復する。4レベルのくせに回復量が少ない。また、同レベルにラツモフィスがある為になかなか使えない。
	BADIAL バディアル	戦闘時 敵1体	敵に2〜16のダメージを与える。単体攻撃の上に弱いので、誰も使わない呪文だ。このレベルには貴重な呪文が多すぎる。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
5	LATUMOFIS ラツモフィス	常時 味方1人	毒を治療する、大変貴重な呪文。このレベルのMPは、この呪文の為に使うべきである。放っておくと、キャラはすぐに死に至る。
	MAPORFIC マポーフィック	常時 一定時間中	冒険中パーティーのACを2低下する。2ランク上の鎧を付けるようなもので、迷宮に入ったら即座に唱えるべきである。
	BARIKO バリコ	戦闘時 敵1グループ	石つぶてを放ち、6~15のダメージを与える。貴重なMPを使って唱える割には弱すぎる。攻撃は魔術師に任せるべきである。
	DIALMA ディアルマ	常時 味方1人	HPを3~24回復する。しかし効果にばらつきがあり、信用に欠ける呪文である。マディを覚えるまで最後の辛抱だ。
	DI ディ	キャンプ時 味方1人	死者を蘇生させる呪文である。だが成功率が低く、蘇生しても生命力を1失い、HPも1の状態である。カント寺院に任せた方がよい。
	BAMORDI バモルディ	戦闘時 ---	異世界から魔物を召喚する呪文。使用法はソコルディと同じで、2グループ以上の召喚は出来ない。魔物はソコルディとは異なる。
	MOGATO モガト	戦闘時 敵1体	悪魔系を魔界へ追い返す呪文。しかし、悪魔は無効果能力が高く、なかなか成功しない。余裕がある時以外は頼らない方が賢明だ。
	BADI バディ	戦闘時 敵1体	敵の心臓を止めて息の根をとめる呪文。アンデッドには効かない。成功率も低く、まず使わないだろう。敵の使用に要注意。

レベル	呪文名	モード・効果範囲	コメント
6	LOKTOFEIT ロクトフェイト	常時 ---	城に強制帰還する呪文。今回は、所持品と金を失わない代わりに、呪文を忘れるようになった。いざと言う時の為に温存しておこう。
	MADI マディ	常時 味方1人	死・灰以外からの状態の回復で僧侶の存在意義とも言えるべき呪文。この呪文が切れたら、帰り支度を始めるべきであろう。
	LABADI ラバディ	戦闘時 敵1体	敵のHPを1桁残して全て奪いとり、術者のHPに還元する。無効果能力さえ無ければ確実に決まる強力な攻撃呪文でもある。
	KAKAMEN カカメン	戦闘時 敵1グループ	炎の嵐を起こし、18~38のダメージを与える。高レベルの呪文のくせに、全く非力な呪文である。マディに注ぎ込むべきである。
7	MABARIKO マバリコ	戦闘時 敵全員	僧侶のディルトウエイトと呼ぶべき呪文で、全ての敵に18~58のダメージを与える。結構MPが余るので、多用しても構わない。
	IHALON イハロン	キャンプ時 味方1人	特別な願いを叶える呪文である。特性値の上昇や若返りなどだが、唱えると、呪文を忘れてしまう。余り乱用すべきではない。
	BAKADI バカディ	戦闘時 敵1グループ	死の言葉を投げかける集団攻撃のパディである。成功率はレベルに左右されるので、あまり過信しない方がいいだろう。
	KADORTO カドルト	キャンプ時 味方1人	死・灰からの蘇生の呪文。HPはフルだが、生命力を1失うので、やはりカント寺院に任せた方がいい。ロストは恐い。

リルガミンの街は冒険者達の重要なベースキャンプ。その地理を熟知して探索を快適に進めよう。

リルガミンは冒険者の第二の故郷



リルガミンの街

トレボー王の時代から、時代を越えてなお頑固なまでにその変わらぬたたずまいを見せる「災厄の街」リルガミン。この地はすでにウィザードリイファンにとって第二のふるさととも言えるのではなからうか。

「CASTLE」の画面では、このリルガミン城塞都市のイメージイラストが描き出されている。中央の大通りを挟んで並ぶ建物は商店街か、あるいは軍事施設か？ 単なる壁ではなく建物となっているらしい城壁に守られて、巨大な王城がそびえ立っている。並立しているのはカント寺院か？ 壮麗な表面に隠れるようにある雑多な建物は人口の多さを推測させる。岩山に開いた洞窟、城の外にある訓練場、これらを眺めながら、自分なりのリルガミン市景を推測してみるのも面白い。

そしてこのリルガミンの城は冒険へのベースキャンプとしての機能を磨き上げてきた。災厄の街リルガミン。そこから多くの冒険者が、英雄が育ってゆくのである。この城塞都市の機能をあますところなく把握しておこう。

宿屋と酒場

ギルガメシュの酒場と冒険者の宿。酒場は出会いの場所であり、ここで意気投合した者が命を預け合うパーティとなって冒険に旅立つのだ。装備や金のやりとりもここ。

宿屋の方は宿泊することによってHPとMPを回復させる。迷宮内にもこの効果をもった泉などがあるが、レベルアップさせるにはここへ戻らねばならない。高額な部屋の方が回復効果は良いのだが、無料の馬小屋を使用し、回復は呪文で行うというのが定石だね。

ボルタックの店

アイテムの売買と鑑定などを行うのがボルタック商店。販売利益を50%も取り、ボッタクリの異名を取る強欲な店であるがこれはやむを得ない。ウィザードリイVはずいぶん金を消費するシナリオなので恨み言もいなくなるね。

しかしその識別能力は確実であるので、財力さえあれば呪われる危険を冒すよりは任せてしまいたい。呪われたときはイハロンの呪文を使ってしまふよりはここを利用しよう。

カント寺院

復活と回復をそのサービスとするカント寺院はまだまだ健在だ。本尊にカドルト神を崇め、金さえ払えば回復の力を与えるという現実的な教団だ。

カント寺院のカドルトはかなり成功率が高いとはいえ、2回の失敗の後のロストは避けられない。本当に重要なキャラクターについては、迷宮内でマハマンの特殊効果によるものかセーブしてのやりなおしカドルトを試した方がよい。だいたいにおいてセーブ機能によって死は避け易いものなのだ。

それゆえに今回のカント寺院は、回復呪文を習得する前に頼るくらいだろう。序盤で遠慮無く麻痺や石化攻撃をする敵も登場するし、買の効果もかなりシビアだ。

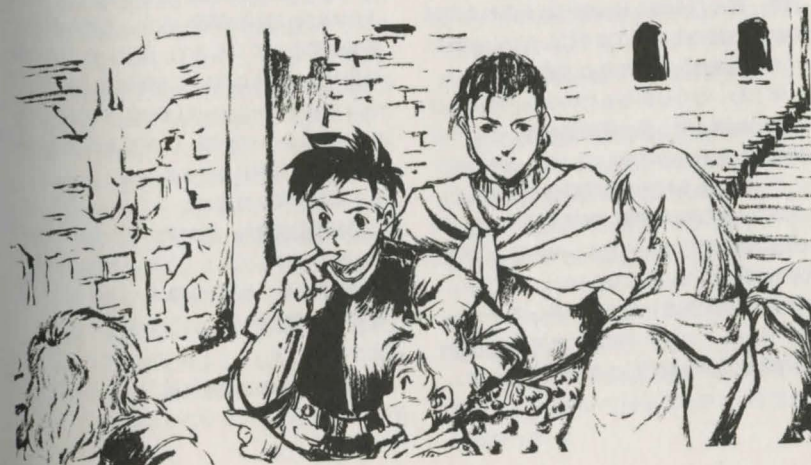
もう一つ、NPCを殺してしまったときにはカント寺院に収容されているので、金を払って復活させてやらねばならない。このカドルトに関しては失敗することはなさそうだ。

町外れの機能

まちはずれには訓練場がある。本来はトレボー王の兵士教練施設であつたらしいが、現在は各職業ギルドが管理しているとか。冒険者を登録して無秩序な行動を抑えたり、適性に合わせて基本技術を教え込んで一人前の冒険者に育て上げる場所だ。

ここでキャラクターを創造したり、転職させたりすることができる。しかしこれらの操作には注意が必要だ。うっかりした操作ミスなどで大事なキャラクターを消去してしまったり、奇妙な転職による大失敗を犯したりしないようにしよう。ゲームに慣れているほど不注意な失敗は犯し易いものだ。ちなみに訓練場にいったん入ると組んでいたパーティは自動的に解散させられてしまう。小さなことだが把握しておくくと便利だったりする。

そして、町外れには迷宮への入り口もある。用意はできただろうか？ 冒険の準備が整ったのなら、危険な冒険に旅立つことにしよう。



戦闘

迷宮の中に待ち受けるのは、モンスター達との激しい戦いだ。奇襲や後列からの攻撃が、さらに巧みな戦術を要求している。

手に汗握る、シビアな戦い

戦闘の醍醐味

ウィザードリイは戦闘が面白い！と言いきってしまっても悪くない。武器による直接攻撃と様々な呪文の組み合わせ、あるいは防御や撤退のタイミング。相手に合わせて絶妙な対応を取ることが勝利を招く近道だ。

WIZ5に登場するモンスターは170種類を越える。そのすべてにそれぞれの個性が明確に与えられている。豊富な敵とそれに対する対応。この無限とも思える組み合わせはプレイヤーを飽きさせることがないようだ。いかにして効率的に勝利を収めるか。いかに早く、いかに被害を少なく、いかに呪文消耗を少なく敵を倒すか、その戦術をいろいろ考えてみることにしよう。

モンスターとの遭遇

しかし盲目的にモンスターをなぎ倒して行けばいいわけではない。戦闘の目的である経験値、得られる宝をしっかりとみきわめて効率的な戦闘のみを行うようにしたい。どれだけの経験値が入ったかにも注意を払おう。

手ごわいわりに得るものの少ないモンスターもいれば、倒し易く経験値も高いというお得なモンスターも存在している。これらモンスターにはある程度の出現場所が決まっているので、嫌な敵の場所は素早く通り過ぎ、得な敵の場所ではゆっくりとレベルアップや金稼ぎに励むようにしたい。

出現場所が固定されているモンスターもいる。それらとの戦いの前にはきちんと HP を回復させてからのぞむべきだ。

迷宮の戦術

どういう戦闘の組み立て型で敵を倒すか、この戦術については一概に言うことはできない。しかしどの場合でも共通していることは、相手のペースではなく自分のペースで戦闘を進めるということだ。いくつかの戦術原則としても言えるようなものをあげてみよう。

1：準備を万全に整えよ

戦闘に入る前に、マポーフィックなどをきちんとかけておこう。持続呪文は冒険中に途絶えてしまうこともあるので、時々はその効果を確認しておきたい。減った HP を回復させたり、毒や麻痺をなおしておくのも当然。

2：魔法の使い手から倒せ

呪文の圧倒的な破壊力というものは敵に回せば実に恐ろしいものだ。魔術師のみならず僧侶も同様。モンティノ、カティノなどで無力化することや、強力な攻撃呪文や直接攻撃で相手を黙らせよう。

3：敵グループを減らせ

この件は単純には言えないのが、こう考えていればおおむね間違いない。相手は頻繁に順番変更をしてくるので、傷ついた者を攻撃の届かない後ろに下げて治療する、などということを行われるよりは集中してグループをつぶしていった方がよい。呪文をかける時もまとまって倒せるからね。

4：交戦時間を把握せよ

長期戦で倒すか、短時間の戦力集中で倒すか、それを考えておくことだ。それによって支援呪文を使うか否かが変わってくる。防護呪文や召還呪文も使いこなそう。

的確な戦術は窮地を救う



後列よりの攻撃手段

パーティのメンバーはわずかに6名。効果的に戦闘を進めるには、その全員を戦闘に参加させる全員攻撃を目指したい。

後方の僧侶、魔術師は呪文を唱えないときは手持ち無沙汰になりがちだ。身を守りながら戦闘を眺めているというのではあまりにももったいないというものだ。彼らも有効なアイテムを入手すれば遠距離攻撃ができるようになる。それらの効果は決して高いものではないのだが、それでも無いよりはましだろう。僧侶の場合などは状況によっては思い切って前列に出してしまうというのも一つの手だ。惜しいことながら遠距離射撃の強力な武器は戦士用にこそ多いので、戦士を後ろに下がらせてしまうのである。

一方、盗賊は身を隠して待ち伏せ、奇襲するという戦法がとれるようになったので有効に生かしたい。事前動作が必要だとはいえ、そのダメージはかなり高いものが期待できる。

最強の装備を求めて

キャラクターを強くするのはなんといっても武具の力である。忍者ならまだしも、戦士達は素手ではその力を発揮できない。強力な武器は10レベル分の成長にも勝るのである。

キャラクターは最初から職業ごとに決まっていたいくつかの装備を持っている。どれもさして効果のないもので、早いうちに金をためてボルトック商店に揃っている装備を購入した方がいいのだ。

しかし真に強力な武器は迷宮の中で得ることができる。それも強力な敵の宝箱にほど良い武器や装備があるので、それを狙おう。どの敵がどの武器を持っているのかは、ある程度決まっている。例えば最強の剣であるオーディンソードなどはソーンや、ある敵が希に持っているだけだ。ムラマサなども強力な悪魔の手の中にある。

それらを入手するには地獄の底を徘徊し、壁をこまめに叩いて敵を求めることが必要になるだろう。

交渉

ウィザードリイVのダンジョンは生活感にあふれている。
そこで出会う者達すべてが敵ではない。交渉は重要だ。

迷宮は彼らの生活空間なのだ



おそらく始めに出会うであろう人物、グブリ・ゲドック。彼は素直な情報提供者であるが、より深い階にはより手こわい登場人物が現われる。慎重に交渉をはじめよう。

迷宮の住人達

ウィザードリイVのダンジョンは廃虚や迷宮というよりは、雑居ビルのような雰囲気があると思うのだ。地下1階はブラザーフード教団。三階はルーンの部屋や盗賊のねぐら、五階などはすべてがマンフレッティの店となっている。実に生活感にあふれているのだ。

初期のウィザードリイの迷路ゲームのようなマップから、後にデザイナーのブラッドリーがウィザードリイ6「ペイン・オブ・ザ・コズミックフォージ」で見せてくれたような完全に必然性のあるマップ構成への移行が見えるようで楽しい。

この雑居ビルの住人たちは、ソーンの反逆によって不意にあふれかえったモンスターたちに困惑しながらも、したたかに自分のライフスタイルを守っているのだろう。彼らはあまり積極的ではないながらもそれぞれのやりかたで事態の収拾のために力を貸してくれることとなる。

WIZ 5 名士録

ウィザードリイVには豊富なNPCが登場する。重要な者も多いが、ほとんど意味を為さないようなヒントを残して去って行く者もいる。ことにそのような者は固定の場所に動かずにいるわけではなく、一定のエリアにランダムに登場するので、クリアしてずいぶんたった後だというのに初めて出会ったりすることあるのだ。なかなか奥が深い。

冒険の中で幾人かのNPCとは本当に重要な出会いをすることになるだろう。位置や役割などの攻略については後のマップ紹介で触れるが、それを読みたくない、自力でコンプリートしたいという人、酒場の噂話という程度に以下に耳を傾けて欲しい。

まずは地下1階のグブリ・ゲドック。彼はブラザーフード教団の司祭であり、この危機について心を痛めている人物だ。事件のあらましについて語ってくれるだろう。

同じく地下1階に隠れ住む笑うヤカン。謎の存在である彼は冒険の進行に重要なヒントを与えてくれるであろう物知りだ。

地下2階の泉のほとりに住む、スパークのアヒル。その価値をとばけた外見で判断することはできない。彼は実に重要な情報提供者となるはずだ。

地下3階の隠者、予言者ルーン。すべての時を越えた存在だと語る彼が強力な存在であるのは疑う余地がない。いささか哲学的ながらも学ばねばならない謎について重要な解説を加えてくれるだろう。

地下4階を徘徊している醜い巨人、マッドストーンバー。彼は多くの時を苦しみながらこの迷宮で過ごしたゆえに、その中の動きを良く把握しているようだ。

戦いを避け、情報を引き出せ

交渉術の数々

NPCの機嫌を損ねないようにすること、交渉はこの一点に帰結すると言えるだろう。彼らは誰もが侮り難い敵であるのだ。

話す

順当な手段だ。NPCとは一度だけ話をすればそれでいいというわけではない。進行によって新しいコメントが得られるときもある。あとで「メモを見る」で見直せる。

戦う

戦闘は最終手段だ。最初に断っておくならば、このシナリオには「殺さねばならないNPC」というのは存在していない。

盗む

重要なアイテムを持ちながら、どうしても渡したくないと言う奴もいる。そんな相手にはこの手段を取るしかない。レベルの高い盗賊の能力が必要だ。安易に試すのは避けよう。

お金を渡す

相手が不機嫌なとき、返事をしないときは金を渡して気分をなおしてもらおう。ある程度まとまった額が必要となる。

アイテムを渡す

通過のためにアイテムを渡す必要があるときがある。お金の代わりに物で機嫌をなおしてもらおうとすることもできる。

カツ

魅了の魔法、KATUを唱える。相手がいきなり攻撃してくる場合があるので、その予防にまずはカツを唱えておいて損はない。

アイテムを買う

NPCは重要なアイテムを持っている場合が多い。盗もうとせずにきちんと買う。

アイテムを売る

あまり意味がない。持ちすぎたアイテムを捨てるよりはいいという程度だね。



探索行

準備が終われば、いよいよ迷宮へ出発だ。しかし迷宮の中には様々な仕掛けが待っている……。

危険が待ち受ける地下迷宮



ゾーンの防衛網

冒険者一行が目指すのは全九層へも及ぶ迷宮だ。ブラザーフッド教団の反逆者であるゾーンはこの地下迷宮深くにある「三軸の門」の秘密を発見し、その力を奪うと共に強大な魔力を身につけることとなった。

どうやらこの迷宮は本来はごく穏やかな地下建造物であったようだ。ワードナの迷宮やニルダの神殿跡の例をあげるまでもなく、リルガミンの近くにはこのような地下建造物が無数に散在していると思われる。巨大城塞都市と呼ばれるリルガミンはこのような地下建造物でその軍事的防御効果と人口への対応をしているようなのである。

しかしゾーンの反乱の後、この地下建造物は怪物どもの徘徊する迷宮と化した。すでに神殿への参拝者も歓楽街への客もない。彼女は召還呪文や餌で、そして宝をばらまくことで、モンスターや悪人どもを集めた。労せずしてこの建造物をリルガミン軍も入れない鉄壁の防御の地下要塞へ改装したのである。

迷宮の危険

この地下迷宮には様々な危険な仕掛けがいっぱいである。怪物達との遭遇がその最大のものであるが、迷宮の危険はそれに留まらない。探索には細心の注意が必要だ。

まずは落とし穴などの罠。不意に足元に開く落とし穴は少なからずダメージを与える。不運な者や弱い者には致命的になるだろう。たとえ高レベルの忍者であってもこれを避ける術はない。

身を守るには場所を覚えること、そして浮遊呪文リトフェイトを唱えておくことだ。しかし避けられないものもある。またダメージだけではなく石化や灰化をもたらすような罠も存在している。

また、他の階へ落とされるシュートや、ワープポイントがある。望まぬ移動は命取りになりかねない。デュマビックは余分に唱えられるように残しておきたい。危険な状況では迷わずロクトフェイトを唱えて城へ帰還してしまおうと良いだろう。

戦いだけが冒険ではない

盗賊の能力

宝箱番との酷評を受けていた盗賊も、ウィザードリイVとなってさらなる特殊能力を有するようになった。戦闘時の痛快な活躍はなかなか楽しい。

その他にも探索において行動の選択肢はバラエティに富んでいる。鍵開けや隠されたものの探索、それらは必ずしも盗賊にしかできないというのではないのだが、ここは本職ということで彼らに任せておきたい。

宝箱の鍵開けは、まずは罠の種類の識別、そして罠を外すという2段階の行動を取る。カルフォの呪文を使用すれば識別はより確実だ。重要な場面では惜まず使おう。しかしWIZ5に登場する罠はきわめて凶悪なものばかり。即死や灰化やテレポート、まるで手加減を知らないのだ。レベルの低い盗賊は宝箱にうかつに手を出さないほうがいい。

一方、シークレットドア探しはまめに行きたい。目星をつけると、怪しいところには大抵期待を裏切らないで存在している。

泉と水泳

WIZ5を代表する存在、それはあちこちにある泉だ。地下迷宮の中間フロアに深い泉があるなら、その下の階はどうなっているのかしらん？などと余計な疑問は抱くまい。とにかくこの泉の探索はコンプリートの為に必要であるばかりか、実に助けとなる存在でもあるのだ。

しかし、深いところへ挑もうとすると容易に溺れてしまう。泳ぎを覚えるには少しずつ深いところに慣れさせる必要があるのだ。浅瀬で何度も潜っても技術は上がらない。自分の水泳技術より数レベル深いところまで潜ることによって、技術は上がって行く。無理をすればするほど技術は高くなるので、きちんとセーブして2〜3レベル上を狙ったほうが効果的だ。

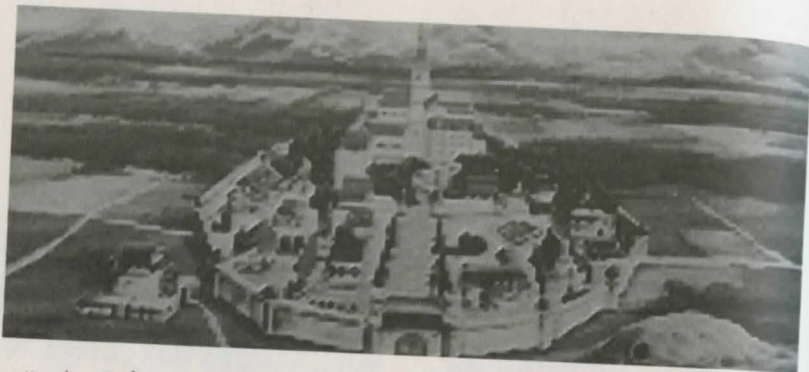
泉の多くは有害なものだがその底には貴重なアイテムが沈んでいることが多い。また治療や呪文回復の効果があるところもあるので、冒険の補助としよう。



迷宮攻略

ついに口を開いた地下迷宮。その奥に待つものは？君がゲートキーパーを救い、ゾーンを倒す日は決して遠くない。

九層の迷路を踏破し、宿敵を倒せ



ハート・オブ・メイルシュトローム。深い迷宮への旅は実にエキサイティングなものとなるだろう。しかし、それは決して楽な道のりではあるまい。あるときは強力なモンスターに行く手を阻まれて絶望し、あるときは難解な謎に突き当たって諦めたくなることもあるだろう。

だが、おそらくあなたはそれを突破したときの喜びを何倍にも感じるはずだ。年寄りの説教のようで不本意な言葉であるが、これはウィザードリイにおいては永遠の真実なのである。

しかしこのシナリオは決して不当にイジワルなものではないので、まずは独力でコンプリートを目指すことをお勧めしたい。オートマッピングと自動会話システムは苛立たしいひとときを僕らからぬぐい去ってくれたのだ。詰まったときは次ページの冒険スケジュールを参照し、その後にはマップガイドを読むようにして欲しい。

ゆっくりとキャラクターを育てながら迷宮を解きあかし、進んで行くという方法を取るか、あるいは無駄なことを少しでも避けて早くゾーンの首を取ることを目指すか、それはあなた次第だ。

マップはかなり広くイベントも多いので、紹介は右ページにマップと座標、そして左ページにイベントの内容とその場所について述べてある。紹介順番はあなたが辿るであろう順番を予測し、意識したものであるが、必ずしもこれに従う必要はない。好きなフロアへゆき、好きなことをする自由度がウィザードリイにはあるのだから。

各フロアの登場モンスターについては後のモンスターの章において語られているので合わせて参照して欲しい。

しかし、各所に隠されているシークレットドアについてはその場所を明かすことができないので、ご了承を。リドルの答についても自分で見つけたで欲しい。

- — ドア
- ↑ — 上へ
- ↓ — 下へ
- E — エレベーター
- /// — ダークゾーン

神速攻略のための冒険スケジュール

- B1 リルガミンの宝珠、銀の鍵を発見。
- B1 グブリ・ゲドックに話を聞く。
- B1 犬の像を越え、アイロノーズから真鍮の鍵を購入。
- B1 ベルトコンベア停止。トークンの入った袋を発見。
- B2 ラム酒とエレベーターを発見。
- B2 スパークのアヒルと出会う。
- B2 かなのこを発見。
- B2 除霊の秘薬を入手、宝石の笏を入手。
- B3 マッドストーンバーからゴムのアヒルを購入。
- B1 スパークのアヒルからましろのワンドを入手。
- B3 泉から金の鍵、石化した悪魔を入手。
- B3 宝石の笏で寺院に入り、青いろうそくを入手。
- B3 青いろうそくを使って突き当たりを通過。
- B4 バッテリーを発見。泉で骸骨の鍵を入手。
- B5 スナッチに時計のヒントを聞く。
- B3 霊化装置で懐中時計を再生。
- B4 石化した悪魔で通過、カードを入手。
- B4 金の鍵、骸骨の鍵、懐中時計でルーンと出会う。からくりヒバリを入手。
- B6 氷の鍵を発見。
- B6 泉からカードを入手。
- B6 イビルアイズから金のメダリオンを入手、ヨグを復活させる。
- B6 フェリーで氷の城へ侵入、カードを入手。
- B7 泉から水の杖を入手。
- B7 からくりヒバリで通過、鳥から大気の杖を入手。
- B7 カンジから稲妻の杖、ザナから炎の杖を入手。
- B7 ましろのワンドで通過、大地の杖を入手。
- B7 カードのロードに通してもらい、三軸の門へ！

地下1階

ついに始まるメイルシュートルームへの旅。
即座に広大で危険な迷宮の探索が始まる。

低いレベルの冒険は充分すぎるほど慎重に進めて行こう。数度の戦闘のみで無理をせずに城に戻る。ことに出現する宝箱の罠は地下1階とはいえ、かなりシビアだ。即死の罠やテレポーターも少なくない。3レベルくらいまでは宝箱は捨ててしまってもいい。まずは地図を埋めてゆくことを考えよう。グブリ・ゲドックによってようやく説明がなされる。

E0 N0 迷宮の入り口。城への階段がある。

E19 N9 祭壇に「リルガミンの宝珠」を発見。こんな貴重なものが何故かくも無造作に置かれているのだろう……かなり悲しい。

E27 N14 壊れた木箱が散乱するその奥、「銀の鍵」が隠されている。

E26 N9 落とし穴！ 序盤では致命的になりかねないので位置を覚えて注意したい。

E8 N17 「リルガミンの宝珠」で通過できる。

E8 N24 ブラザーフード教団の司祭、グブリ・ゲドックと出会う。事件のあらましを長々と伝えてくれるので話だけを聞いておこう。余計な買い物は不要だ。

E5 N27 「銀の鍵」が必要な扉。ここへの近道ができるシークレットドアが存在する。いろいろ探してみたい。

E7 N28 下り階段。B2のE13N7へ。

E8 N4 西にダークゾーンの中の扉。重要であるが見落とし易いので気をつけて。

E4 N4 ボロボロの死体が不意に襲ってくる。倒せば「トークンのはいた袋」を発見。

E6 N3 「真鍮の鍵」が必要な扉。

E6 N4 動力室。メッセージの逆を4手順だ。きちんと説明を把握すれば間違えることはない。手を実際に動かしてみるのも良い。

E5 N2 動力室を停止させなければベルトコンベアで自動移動する。縦穴から地下2階へ。

E12 N1 縦穴。B2のW16 S6へ落下する。浮遊呪文リトフェイトを使用すればその上を渡ることができる。

E9 N5 B2よりの脱出場所。

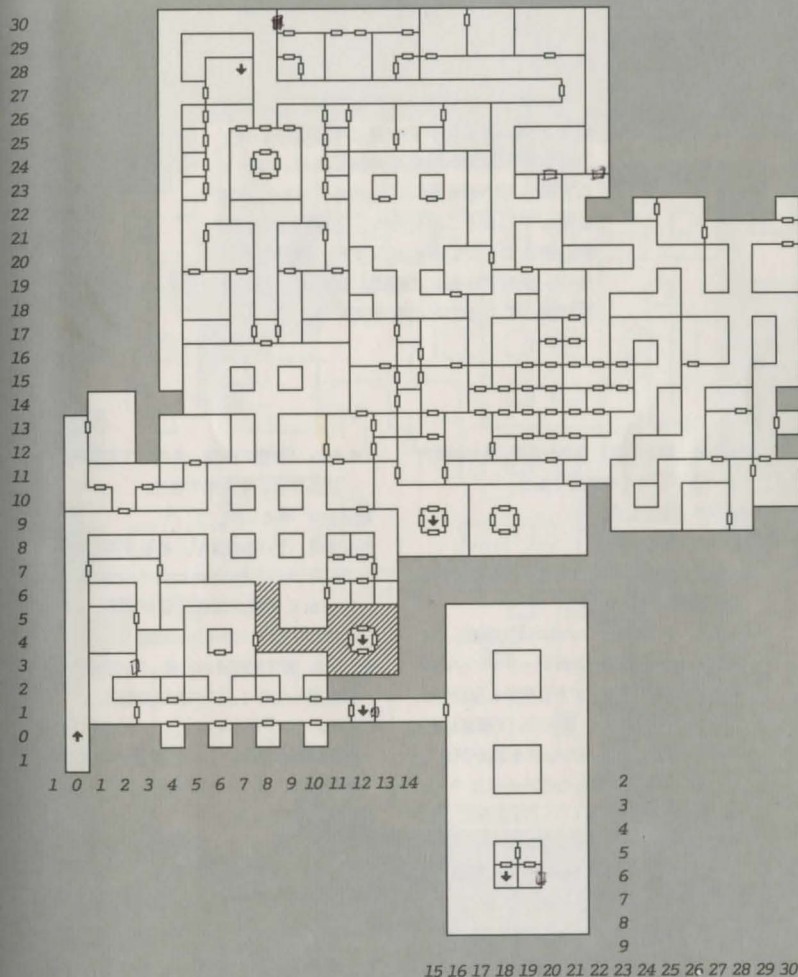
E12 N4 「トークンの入った袋」を使用すると移動装置が作動。B2 E1 S8へ。

E20 N27 像の問い。その答は有名なモンスター名だ。闇の貴族、血に飢えた黒い影……ひらがなで6文字、英語7文字だ。

E21 N27 この回廊を歩いているとドワーフのアイロノーズと遭遇する。彼から「真鍮の鍵」を購入しておこう。いくつかのヒントも得ることができる。

E20 N30 シークレットドアを越えて、笑うヤカンと遭遇。ヒントが得られるが半分と金もかかる。彼から情報を聞き出すのは中盤以降で構わないだろう。敵にするにはかなり強力。

E18 S6 地下6階E3 S27へのシュート。当然危険な場所へ飛び出すので、序盤はその存在は無視して欲しい。



15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

地下2階

序盤の要となる地下2階。効果的なレベルアップを図って後の冒険を楽にすべし。

ダークゾーンや落とし穴が存在しているが、地下2階はあまり不安を感じずに歩ける良いフロアだ。水泳の技能を伸ばしたり、ゴーレムと戦っているうちに10レベルくらいにまで成長してしまうことだろう。上級職業への転職を考えてもいいタイミングだ。重要なのはスパークのアヒルとの遭遇。彼のところには再び戻ってくることになるだろう。

W16 S6 落とし穴。B1のE12 N1の縦穴より落下してくる場所である。

W13 N7 落とし穴。

W17 S1 落とし穴。

W5 N2 ロープを伝ってB1へ脱出できる。出る座標はE9.N5だ。

W9 N8 ダークゾーンの中の昇り階段。B1のE7 N28へ出る。このダークゾーンの中からはシークレットドアを発見しなければならない。落ちついて調査しよう。

W7 N3 ルビーウォーロックが道を閉ざしている。酒好きの彼をなだめるには「ラム酒」を渡してやればよい。ちなみにJICC出版局より発売の「ウィザードリイ小説アンソロジー」収録の「酔いどれの墓標」は彼が主役だ。傑作なので読んでみて欲しい。

E9 N10 健康温泉。HPが回復するが眠ってしまう。泳ぎの練習には悪くない。ここにスパークのアヒルが出現。情報入手に重要であり、後に「ゴムのアヒル」とひきかえに「ましらのワンド」をくれる。

E13 N10 ドワーフ達の酒場。軽いヒントを得られるがかなり荒っぽい男ぞろいだ

E4 N3 探すと「かなのこ」を入手できる。

E2 N0 ルーンについてメッセージがある。

E4 N0 「除霊の秘薬」を使って悪霊を退散、「宝石の笏」を入手できる。

W10 S14 落とし穴。

W16 S12 汚い水たまり。あまり有効なものではないので近づかないほうが良い。唯一、レベルEで呪文回復効果がある。レベルFにはスピランカーとの戦闘。

E1 S15 鎖で封印された扉。「かなのこ」で鎖を断ち切ろう。この音は必聴だ。

E8 N0 ルドルフのスピリッツ市場。3種類の材料の調合によって「除霊の秘薬」を合成できる。スパークのアヒルの話を参考に。

E8 S12 落とし穴。

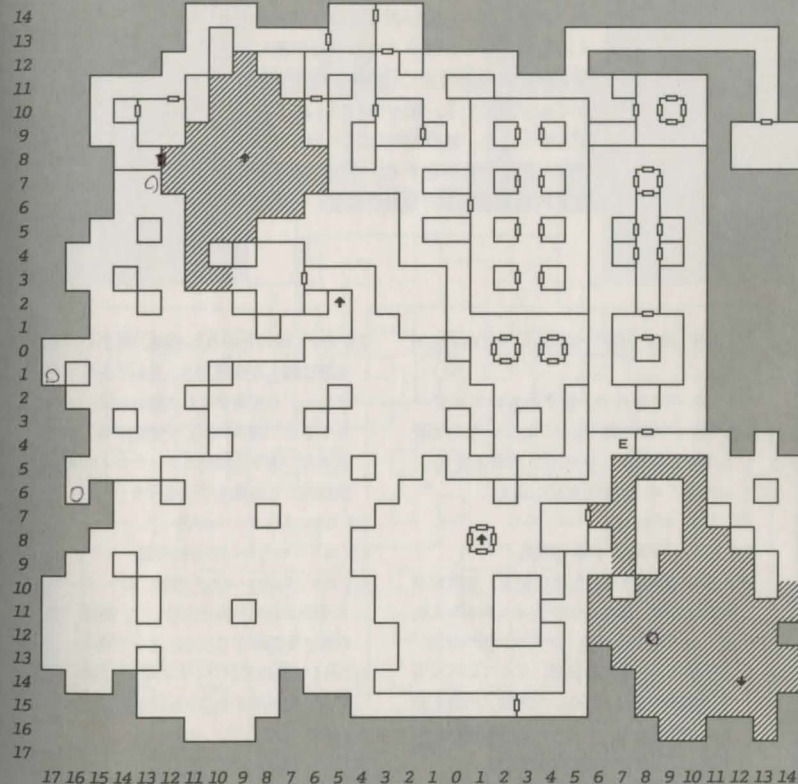
E12 S14 ダークゾーンの中に下へ降りる梯子。B3のE12 S14へ。

E1 S8 地下1階へつながる移動装置。キラキラ光る門へ入るとB1 N4 E12へ移動。

E4 S12 看板。この場所は拷問場であり、飢えたハークルビーストが徘徊している。必ず倒さねばエレベーターにたどり着くことはできないようだ。

W3 S14 古びた木箱のなかに「ラム酒」がある。熟成されたその味は格別かな？

E7 S4 エレベーター。B2階からB5階までを移動することができる。



地下3階

壮麗な迷宮回廊。複雑な通路の先には危険な戦いが待っている。デューマピックを失うな。

くねくねと曲がる迷宮に方向を見失いがちだ。モンスターも強いのであまり長居をしたくはない。セーブのタイミングは慎重に。このフロアの中心付近には NPC のマッドストーンパーが出没する。彼から「ゴムのアヒル」が入手できる。結構便利なアイテムだ。シビアナトラップも存在する。リトフェイトを唱えておいて落とし穴を避けよう。

E12 S14 地下2階へのはしこ。B2のE12 N 8へ。

E7 S4 B2からB5までのエレベーター。

E3 S23 神秘の泉。セーブしていろいろ試してみたい。レベルCの呪文変化、レベルEのIQ変化などに注目。

E21 S23 ガスの罠。

E0 S14 「肉体」と囁く部屋。

W2 S14 血の色をした泉がある。危険だが探索は必要。ほとんどがダメージを与えるが、レベルFで治療、レベルGでVITALITYと引換にHPを得る効果。そしてレベルHでは戦闘の後に「石化した悪魔」の像を得ることができる。もちろんこの戦闘は全員で戦うことができるので御安心を。

E24 S14 「短命」と囁く部屋。

E26 S14 金色の泉。所持金とMPの変化がある。金をだれかに預けて存分に練習して欲しい。最深部には「金の鍵」がある。

E17 N1 E18 N4へワープ。

E18 N4 「死」と囁く部屋。

E18 N9 稲妻の罠。

E17 N6 E13 N1へワープ。

E7 N1 E6 N4へのワープ。

E6 N8 再びルーンについてのメッセージ。

E6 N9 時の失われし部屋。探すと「多次元霊化機」が出現する。B4にある「バッテリー」を使用すると作動し、正しい操作をすると「懐中時計」が完成する。ボタンは4つ。地下5階のスナッチがこの時計の素材のことを覚えているだろう。

E7 N6 E11 N1へのワープ。

E12 N1 やっかいなガスの罠。

E12 N5 KAMA-KAZI 寺院。ロード・ハイマイティとの不快な出会いだ。扉は「宝石の笏」を使用することによって開く。

E12 N8 風の王デジンとの戦い。「青いローソク」を入手することができる。

E12 S20 落とし穴。

E12 S7 落とし穴。

E16 S6 落とし穴。

E17 S13 落とし穴。

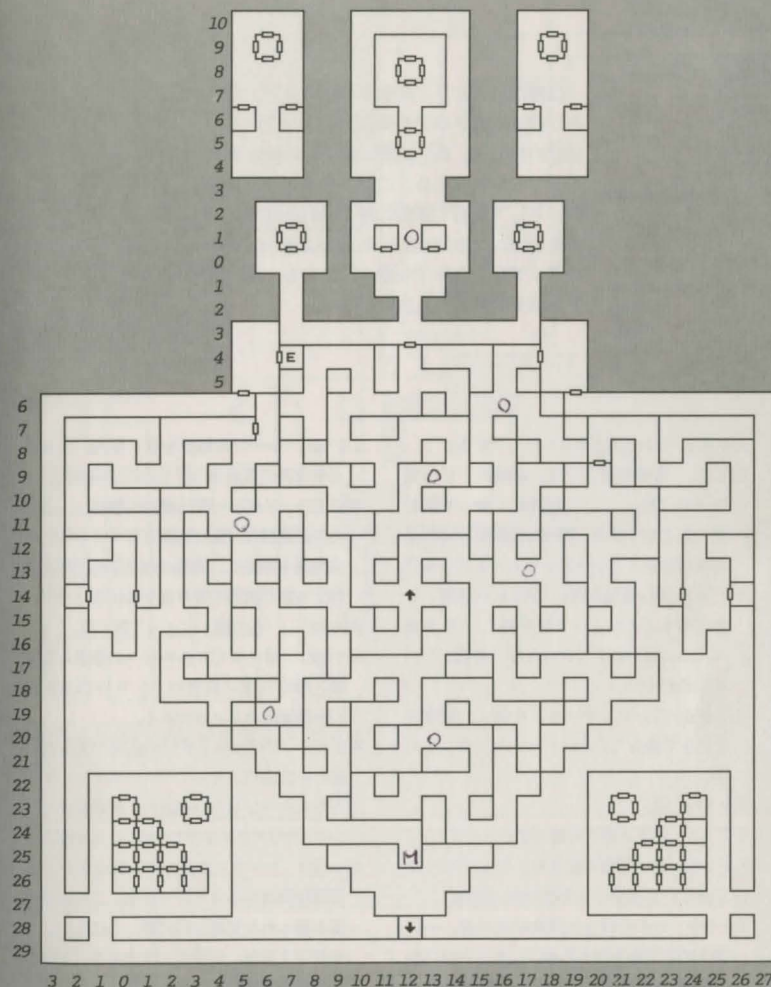
E5 S11 落とし穴。

E6 S19 落とし穴。

E12 S25 「青いローソク」を使用すると扉が開く。

E12 S26 「精神」と囁く部屋。

E12 S28 地下4階への下り階段。B4 W4 S20へ出る。



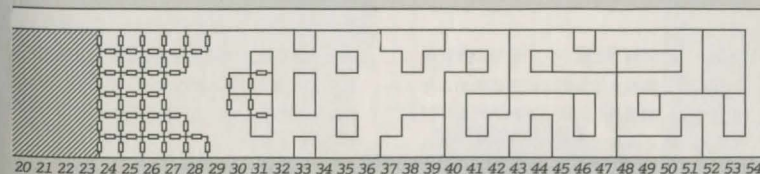
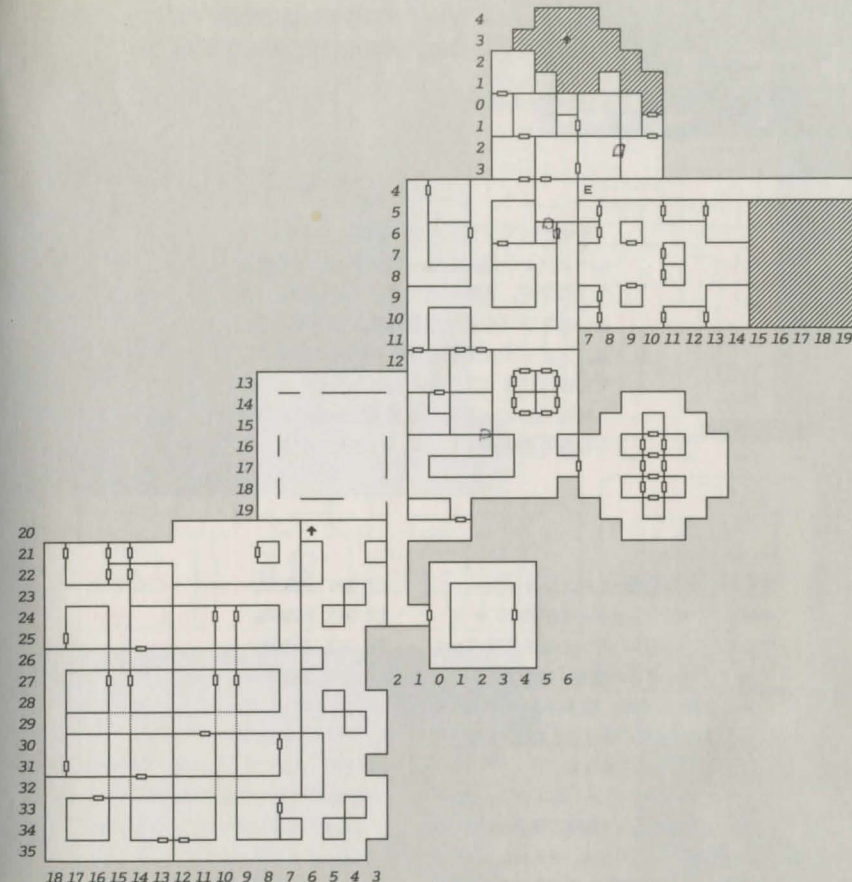
地下4階

驚くような変形回廊と予言者ルーンの館へ。
不思議な仕掛けが盛りだくさんで待っている。

仕掛けがたっぷりと用意されたフロア。ちなみに僕はこのフロアが実に気に入っている。盗賊のねぐら、長い回廊、ルーンの館と大きく3つに分けられるここは、来る方法も3種類。そして長引く探索に帰り道の心配もしておきたい。このフロアに来るのは十分にレベルアップしてからでも遅くないかも。先に地下5階を探索しても良いだろう。

- E6 N3 B1のE15 N9へワープする。
- E10 S1 看板が出ている。盗賊のくせに変だよな(笑)。ここで盗賊達と会って話を聞くことができる。曖昧な情報ばかりだが、盗賊だけあってシークレット・ドアも多い。
- E6 S17 醜い悪魔の顔。「石化した悪魔」を使用することによって扉が開く。HPが減ってゆく呪いのアイテムだが、装備しないと効果がない。
- E11 S16 ニンフとデーモンを倒し、重要アイテムである「スペードのジャック」を入手。
- E5 S13 罠。
- E7 S4 地下2階から続くエレベーター。
- E8 S4 長い回廊の始まり。デュマピックを見ないと不安になる程の長い回廊だ。
- E9 S9 ムチを持った美女が立つ泉。一回潜るのに大金を取られる上にダメージばかりの泉なのだが、「レベル」に潜るとネッシーとの戦いの後に「骸骨の鍵」を入手。
- E11 S7 探す「バッテリー」を入手できる。
- E18 S8 落とし穴
- E18 S7 落とし穴
- W6 S20 地下3階への昇り階段。B3のE12 S28へ出る。

- E7 S20 ルーンの部屋を示す案内。とりあえず方角の目星をつけるのには有効だ。
- W10 S35 ジグソー信託銀行の看板。ここから先は複雑な仕掛け回廊となっている。各小部屋を踏破し、通路の四方向の円盤を操作する試行錯誤を繰り返さねばならない。
- W15 S21 「金の鍵」によって開く扉。
- W8 S21 ゴールドスタチューと遭遇して戦闘。倒した後に秘密のトンネルでW6 M17へ移動することができる。
- W6 S17 マジックミラーの広間。見えない壁と一方通行、そしてワープポイントで作られたルーンらしい迷路だ。簡単なマッピングでクリアできるので挑戦してみたい。
- W1 S24 トーテムの謎かけ。答はルーンと密接な関係のあるアレである。これまで幾度も語られた言葉なので難しくはない。ひらがな3文字、英語4文字である(ちなみに濁点は文字数に含めない)。
- E4 S24 「骸骨の鍵」によって開く扉。
- E2 S24 「懐中時計」によってついにルーンが登場する。かなり高価であるのだから彼から「からくりヒバリ」を買っておこう。ルーンと別れた後は城へテレポートされる。

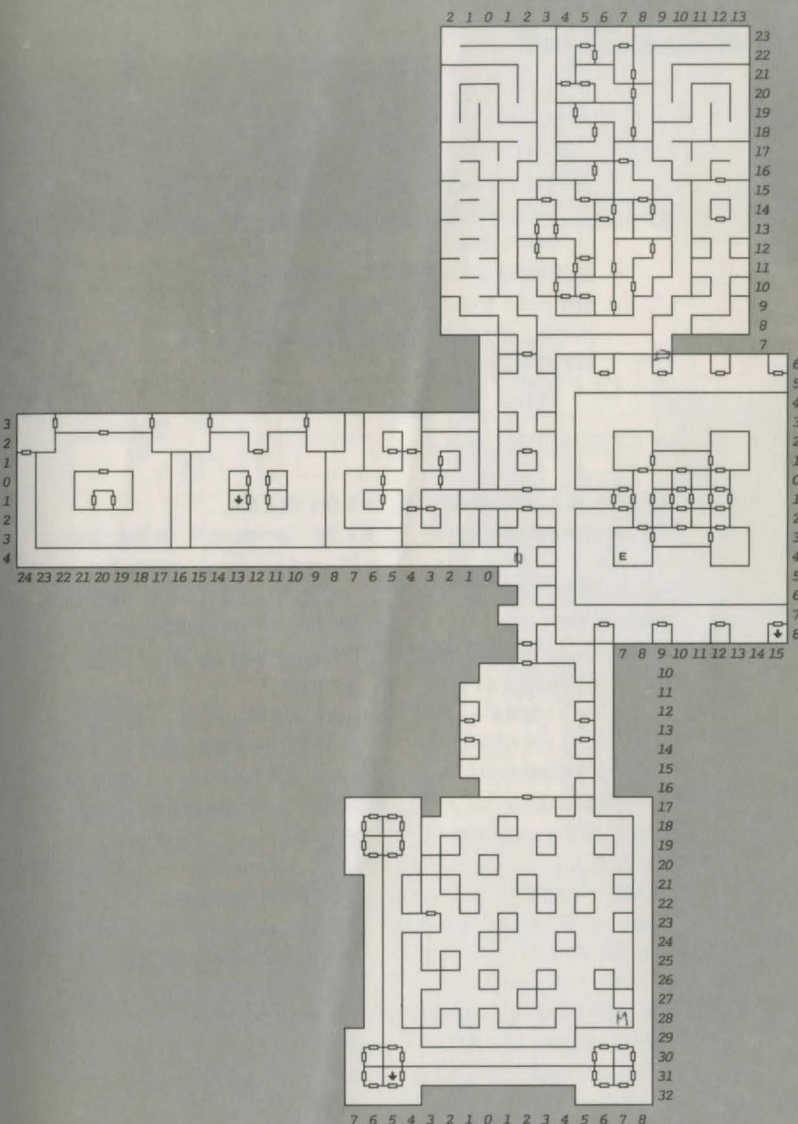


地下5階

ウィザードリイ最大の歓楽施設、マンフレッティの店。美女達が君を待っている。

全体が「マンフレッティの店」というアミューズメント施設となっているという華やかなフロアだ。古風なモンスターが出没し、美しいホステスや勇壮な警備員が歩き回っている。スナッチが重要な情報を持っているが、その他にはさしてこなさねばならないイベントはない。ユーモアある雰囲気を楽しみながら迷宮を解きあかしていただきたい。

- E7 S4 地下2階からのエレベーター。
 EI0 S1 マンフレッティの店のポスター。
 E7 S1 マンフレッティの店の門番であるビックマックスの登場。彼から「チケット」を買い、さらに渡さねば中に入ることができない。その後は返された「半券」でことが足りるようになる。
 W1 S1 プレイハウス・ミステリー・シアター。大金を払って危険に飛び込むという悪質なジョークである。W3 N0へワープする。ワープと落とし穴によって死ぬまで振り回される。脱出の方法はあるのか？
 E2 N6 ガラスの舞踏場。ある種の美しさを持った迷路回廊へと迷い込む。
 E2 N2 男性用化粧室。ロイヤルガードなどと出くわす可能性が高い。いい気分はしない。
 EI2 N13 女性用化粧室。ホステスの美女達と出会う。彼女らはこのフロアのあちこちに出没し、警備員への口止め料の代わりにちょっとした情報を提供してくれる（俺はチケットを買って入ってんだぜー。なんで口止め料などを要求されるのだ！）。
 E5 S12 狂乱の部屋。ズンチャッチャのリズムと共に振り回される回転床がある。
 E2 S11 回転床。
 E2 S15 回転床。
 E0 S13 回転床。
 E4 S13 回転床。
 E3 S12 落とし穴。
 E1 S14 落とし穴。
 E4 S14 スナッチと出会う。彼はルーンの懐中時計についての情報を有している。他はあまり役にたたない。さらには金やアイテムを盗んで逃げ出す。
 EI5 N6 地下6階のE7 N2より戻ってくる場所。
 EI5 S8 地下6階のEI3 N2への滑り台。
 W20 S1 澄み切った青い水。癒しの力を持っており、ちょっと一息いれるのに良い。さらにレベルCにはすべての状態から回復させ、LOSTしたキャラクターでさえ生き返らせる強力な蘇生能力がある。もちろんカント寺院で死んだ者やバーティリストからいなくなってしまった者はどうしようもないのだが。
 W13 S1 地下6階への下り階段。B6のW13 S3へ出る。



地下6階

ここは氷に閉ざされた世界。静やかな回廊を通り抜けてクリスタルの城へと殴り込め！

見ているだけで寒くなるような氷に覆われたフロアだ。冷やかなきらめきが美しい。この最大の目的は氷の王ロブナを倒して下への階段を確保することだ。見た目以上に探索に手間取るフロアなので、攻略の順番と重要ポイントをしっかりと見定めて無駄なく進んでゆくように心がけよう。盗賊の才能も問われることになる。

W6 S33 地下5階へ昇る。B5 W6 S31へ。

W13 S3 地下5階への階段。B5 W13 S1へ。

E0 S2 「氷の鍵」が隠されている。ホービュルと戦闘の後に獲得。

W9 S2 呪文効果が消去される部屋。封印される場合もある。この近辺にヨグを封じた張本人、イビルアイズが登場する。彼の持つ「金のメダリオン」をなんとかして入手すべし。予言のような情報があるが、ちょっと抽象的で直接役には立たないね。

E12 S9 流砂の罠。リトフェイトが効いているか確認しておこう。

E14 S11 流砂の罠。これも同様。

E23 S1 沼。潜ることができるが、あまり良い効果があるわけでもない。レベルEやKでMPの変化。そしてレベルLではAGIRITYを得る代わりに数年分の歳を取る。リスクは大きいが必要に応じて試してみる価値はあるかな？

E14 S5 ガラスのシリンダー。マイティヨグが封じ込められている。救出には「金のメダリオン」を使う。彼から氷の城への侵入方法をきちんと聞いておく。

W7 S22 ガスの罠。入らないように…。

W9 S19 落とし穴。

W8 S9 深く暗い井戸。最深部に潜り、レディネブチューンらとの戦闘の後に「ハートのクイーン」を入手する。レベルFはMP変化、レベルIではヒットポイント変化の効果があるので、セーブして試してみるのも良い。

E1 S16 氷の滑り台。地下1階のベルトコンベアのように自動的に運ばれ、E1 S26へ。

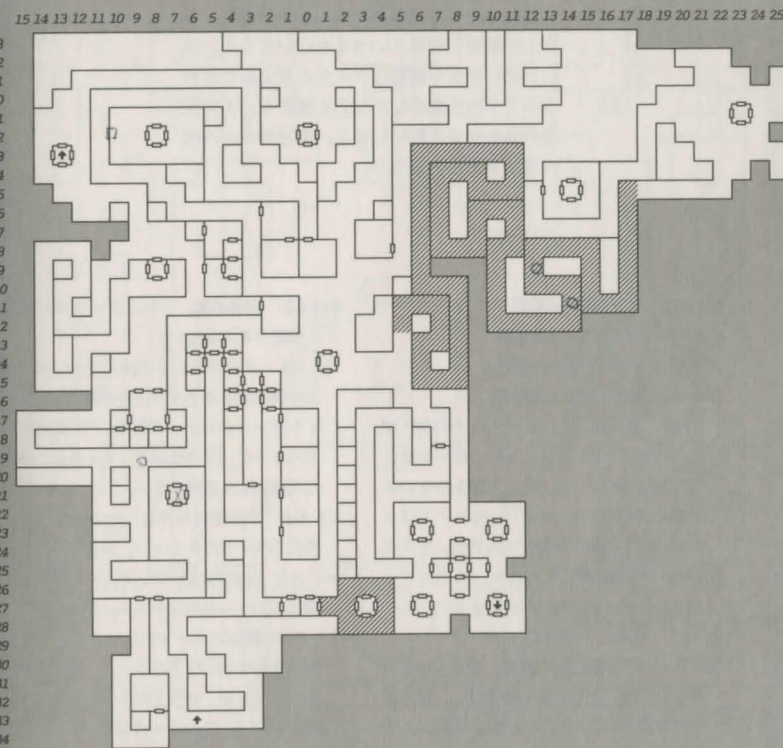
E6 S23 地下2階のスプリッツ市場と同様、再びルドルフの秘薬販売機だ。「聖水」が購入できるが、さして必要でもないか。

E7 S18 ヨグの氷のフェリー。動くマネキンと解体された装置がある。組立型は設計者のヨグに尋ねる必要がある。説明と順序が逆になるところもあるので試してみたい。図を書いてみるのも良い。これは言い方の違いというだけなんだけどね。運賃は無料ではないので注意。ちなみにこの近くに氷の城への通用口のシークレットドアもある。

E5 S25 「氷の鍵」を使用するとE8 S25へ。

E8 S25 氷の寺院。氷の王ロブナを倒して「ダイヤモンドのキング」を入手。

E10 S27 地下7階へ通じる階段。E14 S15へ。



地下7階

ついに迷宮の深層へ到達。凶悪なモンスターとの死闘、そして三軸の門への道が開く。

ついに迷宮はあとは特殊なフロアを残すのみ。地下7階はコンプリートに必要なイベントがたっぷりと用意されているフロアだ。事実上の最終フロアといってもいいだろう。進むためにかなり豊富なアイテムが必要とされるのでそれを集めながら力を養おう。呪文回復の泉がかなり頼りになる。水泳のレベルは10まで高めておきたい。

EI4 SI5 地下6階への階段。

EI4 NI4 地下77階への縦穴。

WI5 NI4 地下77階への縦穴。

WI5 SI5 地下77階への縦穴。

EI0 NI2 青い泉。ここのレベルJのMP変化の効果はすばらしい。MPをオール9にして終盤の戦いに望もう。危険も少ないので水泳の練習にも良い。レベルPではドラゴンフィンと戦いの後に「水の杖」を入手。

EI3 N0 突風に押し戻される。「からくりヒバリ」を持っていれば風は収まる。

EI3 S1 突風。上に同じ。

WI2 S7 不思議な鳥の質問。気持ちを落ち着かせてゆったりと答を考えた。我々がそれを維持するためには空気が必要。4文字だ。正解で「大気の杖」がもらえる。LIFE

WI SI3 真鍮の猿がけたたましく回転している。「ましろのワンド」が必要だ。

E0 SI3 真鍮の猿。上に同じ。

W5 SI3 コングとフェイとの戦いの後に「大地の杖」を入手する。

EI3 N8 炎の寺院。火の王カンジとの戦い。「稲妻の杖」を入手する。

EI3 S4 荒れ狂う稲妻。「稲妻の杖」を避雷針として持っていないと通れない。

EI3 S3 火炎の嵐。これはダメージに耐えて突破するしかない。

W6 S6 ダイヤモンドの騎士……いや、あまり関係はなさそう。炎の属性を守るダイヤモンドのロードである。「ダイヤモンドのキング」を渡せば通してくれる。倒して突破しても意味がない。

E5 N5 水の属性を守るハートのロード。彼に「ハートのクイーン」を渡そう。

W6 N5 地の属性を守るスペードのロード。彼に「スペードのジャック」を渡す。

E5 S6 最後のカードのロードである大気の属性を守るクラブのロード。後に入手することになる「クラブのエース」を渡せば通してくれる。このカードは返してくれない。

E0 N0 黄色の炎。ダイヤモンドのロードの扉を通った後に「リルガミンの宝珠」によって炎の属性のゲートが開き、8階へ。

WI SI1 青い炎。上に同じだ。

E0 SI1 赤い炎。上に同じだ。

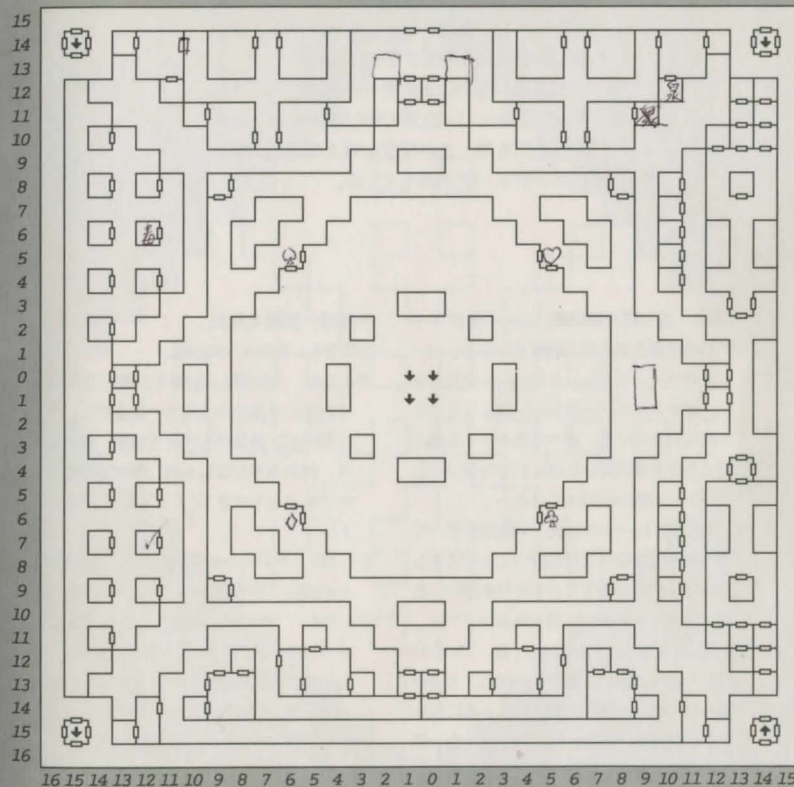
WI N0 白い炎。上に同じだ。

W9 S9 火の門より帰還。

E8 N8 水の門より帰還。

W9 N9 地の門より帰還。

E8 S9 大気の門より帰還。



地下8階

受難者ゲートキーパー、反逆の美女ゾーン、
ついに宿敵との決戦が繰り上げられる。

難解なりドルを越えて、ついにゾーンとの
決戦だ。すべての呪文を無効化し、傷ひとつ
つけられない魔法の盾を有したゾーン。絶対
無敵を誇る彼女を倒す方法はないのか……？

あきらめるのはまだ早い。異界へ飛ばされ
たゲートキーパーを再び呼び戻すため、異世
界への門を開くあの呪文を唱えるのだ！そし
てエンディングが待っている。

E0 N0 猛り狂う結び目、こここそがすべ
ての力の集うところ、渦巻きの中心、ハー
ト・オブ・メイルシュトロームに他ならな
い。ゲートキーパーはゾーンによってここ
に捕らわれている。すべてのゲートを通り、
燃えさかる玉の間に答えたならばついに
ゾーンとの戦いが待っている。

W6 N0 クローンの出現。4属性のすべて
の門を通り、自らに打ち勝つことができな
ければゾーンと戦うことすらできない。た
だし出現は4名まで。運もあるね。

W4 N0 クローンを倒した後、「大地の
杖」を使うと赤い玉が語りかける。9本の
ろうそくのうち属性に関係する3本に火を
灯す。種類は「肉体・魂・はかない命・過
去・現在・未来・知識・熱情・食べ物」の
9種だ。なかなか抽象的で難しいが、9本のろう
そくは3つの属性分野が3つづつきれいに分
けることになる。消去法で分析しよう。
さらにその支配する王国（というより領域
分野だね）に関する問いに答える。この答
はカードのロードが語ってくれるのだが。
すべての物質を支える根元、その○○○○
は大地の力に他ならない。答はひらがな4

文字、英語6文字。

E0 S6 クローンの出現。

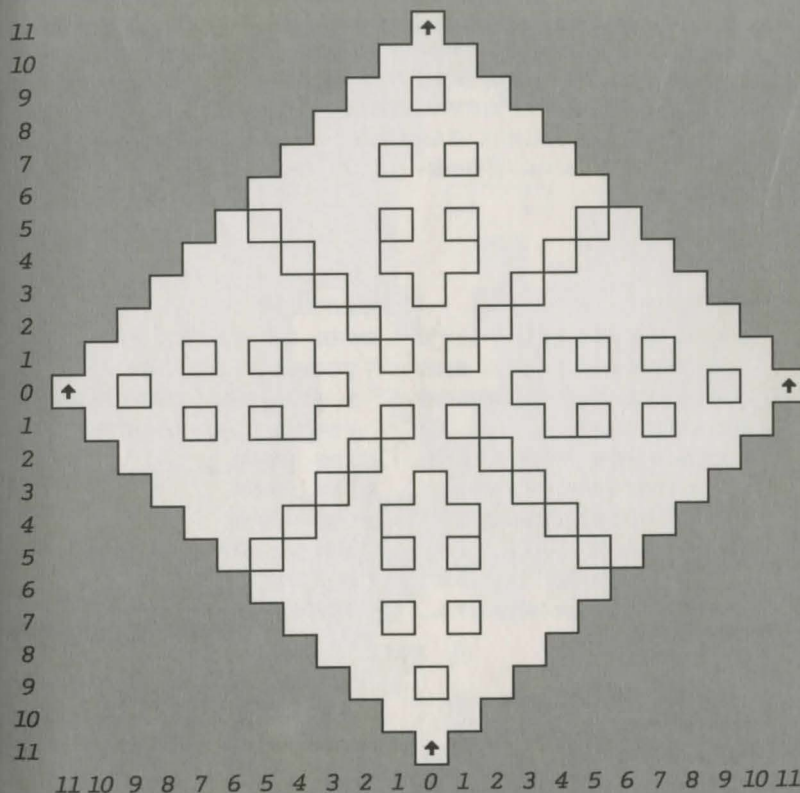
E0 S4 「水の杖」を使うと青い玉が語り
かける。3本のろうそくへ火を灯し、そし
て問いだ。答はひらがな5種類、英語6文
字。流れる水が育むもの、植物も動物もそ
の力によって大きく○○○○してゆくの
だ。
せいちょう

E6 N0 クローンの出現。この三度目の戦
いの後に「クラブのエース」を入手する。

E4 N0 「炎の杖」を使うと黄色の玉が語
りかける。3つのろうそくに火を灯し、問
いに答える。答はひらがな3文字、英語6
文字。炎が生み出すものは停滞ではない。
常に活気にあふれた○○○なのだ。

E0 S6 最後のクローンとの戦い。

E0 N4 「空気の杖」を使用すると白い玉
が語りかける。すべての属性を含むという
大気のろうそくを灯すのはもちろん……。
最後の問いの答は難しくはない。ここまで
たどり着いた誇りを持って答えよう。もち
ろんそれは我々、○○○○なのだ。ひらが
な4文字（濁点は数えない）、英語だと3
文字の単語を使う。



地下777階

人知を越えた地下の奥底……。ここは地獄と恐れられる場所である。激しい戦いが待つ。

シュートによって落とされることもあるが、ストーリー進行とはあまり関係のないボーナスステージと考えれば良いだろう。敵は強力なものばかりであるが、その経験値と宝箱のアイテムは魅力的なものばかりだ。オーディンソード、ムラマサ、黄金の鎧、これらをぜひ入手したい。さらには隠しイベント、ララ・ムーとのお会いがどこかに待っている。

第一のブロック

W120 S116 地下7階より落下。ぞっとするような地獄への歓迎のメッセージ。発作的にリセットしたくなってしまうが、脱出手段はあるので頭を冷やそう。

W118 S114 火炎の罠。吹き出す炎によりダメージ。致命的なものになりかねないので位置はきちんと把握して危険を避けよう。

W115 S104 火炎の罠。

W113 S108 城への脱出路となっている昇り階段。そのまま迷宮を出て城へ直行する。

第二のブロック

E90 S62 地下7階より落下。歓迎メッセージ。

E76 S63 幽霊たちのすみかである。

E79 S63 アンディ、デヴィ、ロビーの3人の幽霊が徘徊している。たいしたヒントではないのでチェックする必要もないだろう。どちらかというクリアしたあとの遊び向けだろうか。

E82 S63 火炎の罠。

E90 S65 火炎の罠。

E77 S60 城への脱出路。

第三のブロック

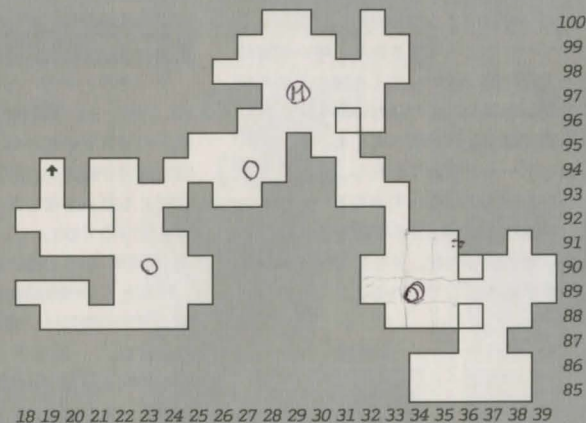
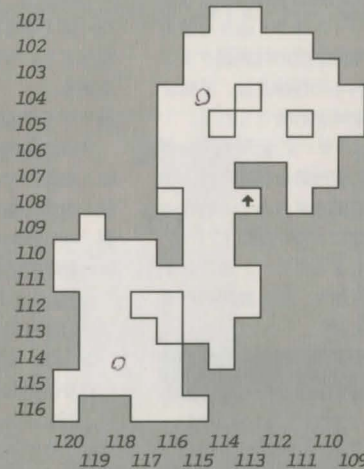
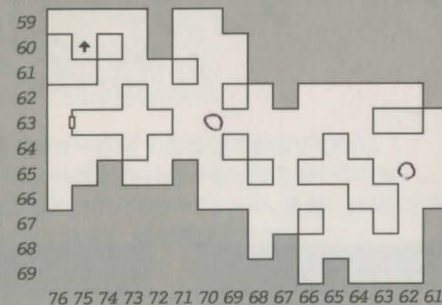
E26 N98 地下7階より落下。ちなみにこのフロアのどこかにあるシークレットドアの向こうに史上凶悪にして素晴らしいイベントが待っている。探してみたい。

E23 N90 火炎の罠。

E27 N94 火炎の罠。

E34 N89 火炎の罠。

E19 N94 城への脱出路。入ってきたところからそう遠くはないので、地下7階から簡単に帰る方法としてここを使うのも悪くない。



モンスターデータ

美しいモンスターが登場するとき、暗い迷宮は一瞬に美術館に変わる。しかし次の瞬間に恐怖が始まるのだ。

豊富な怪物

広大な迷宮の中には実に豊富な種類のモンスターが登場する。その数は二百近くにも及ぶのだ。ごく弱いグリーンスライムから強力な魔神に至るまで、末弥純氏の超美麗グラフィックで描かれたそれらの怪物達は、恐怖よりもなお出会う喜びを味あわせてくれる。

多くの RPG のモンスターに比べてウィザードリイのそれは実に個性的な特徴を持っており、効果的な戦術を要求されることとなるだろう。戦術を誤ればごく弱い敵にもパーティは全滅させられてしまうだろう。モンスターの特徴と弱点を見て取り、早く戦闘のパターンを組み立てることだ。

不確定敵の恐怖

「地を這うもの」や「飛び回る生き物」。もしも識別呪文ラツマビックを唱えていないのであれば、モンスターの名前はまずはこのような不確定名によって表され、グラフィックはモザイクによって隠される。暗い迷宮の中から不意に襲いかかってくる敵の正体を判別するのは容易なことではないからだ。戦っている間に敵の正体が判ってくる。

しかしゲームに慣れてきたら、敢えてラツマビックを唱えずに戦ってみるというのも一興だ。何故ならば WIZ5 の不確定名というのは、実に格好良いのだ。そして冒険を再びスリリングなものにしてくれることだろう。

特殊攻撃

豊富な特殊攻撃を持つモンスターは何倍もやっかいだ。モンスターデータで完全にフォローはできなかったが、レベルや能力値の吸収などという取り返しのつかない強力な攻撃もある。

盗：アイテムを盗んで逃亡する。場合によっては致命的な結果を生み出すだろう。

麻：麻痺させる。ディアルコで急いで治せ。

後：後列の者への攻撃。

毒：HP がゆっくり減ってゆく毒だ。

M：魔術師呪文で攻撃してくる。

P：僧侶呪文で攻撃してくる。

ブ：竜が吐く炎などが代表的な全員へのプレス攻撃。炎系、冷気系をはじめ、様々な属性や付随効果を持つプレスがある。

石：石化させられる。マディで治すしかない。

死：クリティカルヒットによる即死効果。

壊：装備武器を破壊。

防御能力

モンスターの持つ防御能力はまずは高い HP と低い AC が問われることとなるだろう。以下のリストの他にも、モンスターは様々な抵抗能力や特定の攻撃パターンに対してや種別による弱点を有している。傾向や有効な武器を見つけたい。

逃：不利になると逃げ出してしまう。かなり奇立たしい特殊防御だ。

無：呪文の無効化。特定の呪文に対する無効化を含め、

呼：仲間を呼ぶ。強力なモンスターがこれを有していると泣きたくなるが、有利に働くこともある。

地下1階のモンスター

まずは地下1階、ウィザードリイVの冒険の始まりである。

しかし、このフロアにいる敵は早くもなかなか手ごわいもの揃い。

呪文を無効化させるアンデッドウォーリヤーや、多量に出現して手こずらせるものの経験値が低いというブラックバットなど、嫌な敵ばかりだ。

序盤の戦いは無理をせず、戦闘を3回くらいもすれば城に戻るくらいの慎重さが必要となるだろう。経験値アップにはやや手ごわいながらもアイスファントムを狙いたい。

その他の面倒な敵からは逃げることもひとつの手だ。

ゴーレムにはまだ歯が立たないだろうが、勝てるレベルに達し次第倒しておこう。

Green Slime

グリーンスライム
Slime
スライム



昆虫系

HP:1~2	AP: 2	AC:14
EXP:64	出現階: 1	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Blackfly

ブラックフライ
Flying Creature
飛び回る生きもの



昆虫系

HP:1~2	AP: 1	AC:12
EXP:80	出現階: 1	
特殊攻撃:後		
防御能力:逃		

Leech Lizard

リーチリザード
Reptile
爬虫類



動物系

HP:1~3	AP: 2	AC: 9
EXP:104	出現階: 1	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Lady Stinger

レディースティンガー
Creeping Thing
地を這うもの



昆虫系

HP:2~3	AP: 2	AC:12
EXP:80	出現階: 1	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Black Bat

ブラックバット
Flying Creature
飛び回る生きもの



動物系

HP:2~6	AP: 2	AC: 9
EXP:184	出現階: 1・2	
特殊攻撃:後		
防御能力:逃		

Werebat

ワーバット
Werebat
ワーバット



獣人系

HP:12~18	AP: 8	AC: 6
EXP:976	出現階: 1	
特殊攻撃:毒・後		
防御能力:無(弱)		

Troll

トロール
Ugly Humanoid
醜い人間もどき



戦士系

HP:4~6	AP: 6	AC:10
EXP:192	出現階: I	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Magician

マジシャン
Man in Robes
ローブの男



魔法使い系

HP:3~6	AP: 4	AC:10
EXP:213	出現階: I	
特殊攻撃:M I		
防御能力:逃		

Zombie

ゾンビ
Pale Corpse
青ざめた死骸



アンデッド系

HP:16~20	AP: 8	AC: 8
EXP:1020	出現階: I	
特殊攻撃:		
防御能力:無(弱)		

地下2階の モンスター

地下1階の広さにためいきがつかほど徘徊した者であれば、地下2階のモンスターはさほど強くはないように感じられる。

このフロアは経験値稼ぎに向いている。

小部屋の連なった部屋でゴーレムと戦い、各キャラクターを10レベルくらいまで成長させておくとの攻略が楽になるだろう。どこか憎めないところのある謎のモンスター、ハーкулビーストや愛らしさではピカ1の女性モンスター、グウィリオンにも注目したい。

一方、ヘルハウンドの群れがブレスを吹いてきたり、ピンクマッシュルームが有毒の攻撃をしてきたりと気を抜くことができない。

血まみれ藁人形のスケアクロウの存在も奇妙に不気味だ。

Stilette

スティレット
Creeping Thing
地を這うもの



昆虫系

HP:6~12	AP: 8	AC: 6
EXP:448	出現階: 2	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Fanged Toad

ファングドトード
Amphibian
両棲類



動物系

HP:2~4	AP: 4	AC: 9
EXP:472	出現階: 1・2	
特殊攻撃:毒		
防御能力:		

Bon Bon

ボンボン
Dark Glow
暗い輝き



動物系

HP:6~10	AP: 6	AC:10
EXP:272	出現階: 2	
特殊攻撃:		
防御能力:逃・呼		

Netherman

ネザーマン
Dark Figure
闇の人影



戦士系

HP:4~7	AP: 5	AC: 9
EXP:216	出現階: I	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Acolyte

アコライト
Man of Cloth
法衣を着た男



僧侶系

HP:7~10	AP: 4	AC: 9
EXP:309	出現階: I	
特殊攻撃:P I		
防御能力:逃		

Ice Phantom

アイスファントム
Ghostly Figure
幽霊



アンデッド系

HP:8~12	AP: 2	AC: 3
EXP:1627	出現階: 1・2	
特殊攻撃:麻・後		
防御能力:無(中)		

Bandit

バンディット
Masked Man
覆面の男



盗賊系

HP:4~6	AP: 5	AC: 8
EXP:416	出現階: I	
特殊攻撃:盗		
防御能力:逃		

Undead Warrior

アンデッドウォーリアー
Skeleton
骸骨



アンデッド系

HP:3~7	AP: 6	AC:10
EXP:270	出現階: I	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Golem

ゴーレム
Living Rock
生ける岩



妖魔系

HP:42~48	AP:36	AC: 0
EXP:6552	出現階: I	
特殊攻撃:		
防御能力:無(強)		

Pink Mushroom

ピンクマッシュルーム
Toadstool
毒きのこ



昆虫系

HP:3~6	AP: 1	AC:10
EXP:972	出現階: 2	
特殊攻撃:ブ(レ)		
防御能力:		

Raven

レイバン
Flying Creature
飛び回る生きもの



動物系

HP:4~8	AP: 3	AC: 5
EXP:738	出現階: 2	
特殊攻撃:麻・後		
防御能力:無(弱)		

Hell Hound

ヘルハウンド
Dark Beast
闇の獣



動物系

HP:12~16	AP: 6	AC: 8
EXP:1054	出現階: 2	
特殊攻撃:ブ(火)		
防御能力:無(弱)		

The Huckle Beast

ハーグルビースト
The Huckle Beast
ハーグルビースト



動物系

HP:31~41	AP:36	AC: 2
EXP:2844	出現階: 2	
特殊攻撃:毒・麻		
防御能力:無(中)		

Berserker

バーサーカー
Fierce Warrior
獯猛な戦士



戦士系

HP:16~24	AP: 7	AC: 6
EXP:640	出現階: 2	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Conjurer

ガンジャラー
Man in Robes
ローブの男



魔法使い系

HP:12~17	AP: 4	AC: 9
EXP:482	出現階: 2	
特殊攻撃:M 2		
防御能力:逃		

Spelunker

スピランカー
Small Figure
小さな姿



神話系

HP:11~29	AP: 6	AC: 4
EXP:2144	出現階: 2	
特殊攻撃:M 2		
防御能力:無(中)		

Jackalwere

ジャッカルワー
Dark Beast
闇の獣



獣人系

HP:23~28	AP: 9	AC: 7
EXP:1072	出現階: 2	
特殊攻撃:毒		
防御能力:無(弱)		

The Guardian

ガーディアン
The Guardian
ガーディアン



戦士系

HP:48~60	AP:72	AC: 0
EXP:7268	出現階: 2	
特殊攻撃:M 3・死		
防御能力:無(中)		

Gypsy

ジプシー
Woman in Robes
ローブの女



魔法使い系

HP:11~16	AP: 4	AC: 9
EXP:490	出現階: 2	
特殊攻撃:M 1・P 1		
防御能力:無(弱)・逃・呼		

Demon Imp

デーモンインプ
Small Figure
小さな姿



悪魔系

HP:10~18	AP: 6	AC: 7
EXP:1060	出現階: 2	
特殊攻撃:M 1・盗		
防御能力:無(中)・呼		

Dwarf Fighter

ドワーフファイター
Lvl. 4 Fighter
ドワーフファイター



戦士系

HP:14~22	AP: 6	AC: 7
EXP:556	出現階: 2	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Scarecrow

スクエアクロウ
Man of Straw
わら人形



戦士系

HP:10~16	AP: 7	AC: 8
EXP:512	出現階: 2	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Gwyllion

グワイリオン
Strange Girl
奇妙な少女



神話系

HP:10~20	AP: 4	AC: 8
EXP:1100	出現階: 2	
特殊攻撃:P 2・盗		
防御能力:無(弱)・逃		

Golem

ゴーレム
Golem
ゴーレム



妖魔系

HP:42~48	AP:36	AC: 0
EXP:6213	出現階: 2・3	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		

地下3階の モンスター

地下3階は複雑な罠と迷路のフロア。モンスターとの遭遇も多くなるので、帰りの呪文を充分に残して置くべきだ。

モンスターもなかなか手ごわく、辛い戦いが続くかも知れない。

ことにトーガ・ラマとアマソンのチームには注意が必要だ。ごくのんきな風情のこの生物はブラザーフッドの聖獣とも呼ばれ、かなり手ごわい。

複数が出てきたならば、逃亡を試してみる価値があるだろう。割があわない戦いになるからね。おそらく最初に遭遇するエレメンタル・ロード「風の王デジン」は集中攻撃を行えば怖い敵でもないが、慎重にゆこう。

Mustard Slime

マスタードスライム
Slime
スライム



昆虫系

HP:6~24	AP:7	AC:10
EXP:528	出現階:2・3	
特殊攻撃:後		
防御能力:		

Giant Spider

ジャイアントスパイダー
Large Arachnoid
大きな蜘蛛



昆虫系

HP:21~45	AP:14	AC:6
EXP:1440	出現階:3	
特殊攻撃:麻		
防御能力:		

Tiger

タイガー
Strange Animal
奇妙な動物



動物系

HP:17~32	AP:32	AC:6
EXP:1120	出現階:3	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Scorpion

スコピオン
Creeping Thing
地を這うもの



昆虫系

HP:6~18	AP:12	AC:6
EXP:944	出現階:3	
特殊攻撃:毒		
防御能力:		

Rotted Vapor

ロットェイドベーパー
Strange Mist
奇妙なもや



昆虫系

HP:9~24	AP:12	AC:2
EXP:2240	出現階:3	
特殊攻撃:毒・後		
防御能力:無(中)		

Demon Dog

デーモンドッグ
Dark Beast
闇の獣



悪魔系

HP:15~30	AP:12	AC:6
EXP:2186	出現階:3	
特殊攻撃:ブ(火)		
防御能力:無(弱)		

King Cobra

キングコブラ
Snake
蛇



ドラゴン系

HP:12~24	AP:10	AC:4
EXP:1960	出現階:3	
特殊攻撃:毒・麻		
防御能力:		

Wereboar

ワーボアー
Dark Beast
闇の獣



獣人系

HP:32~50	AP:22	AC:8
EXP:1192	出現階:3	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Samurai

サムライ
Man of Swords
刀を持つ男



戦士系

HP:17~31	AP:16	AC:4
EXP:1092	出現階:3	
特殊攻撃:M2		
防御能力:		

Wyvern

ワイバーン
Dragon
ドラゴン



ドラゴン系

HP:32~56	AP:32	AC:3
EXP:5101	出現階:3	
特殊攻撃:ブ(火)		
防御能力:無(弱)		

Minotaur

ミノタウロス
Beastial Warrior
獣じみた戦士



神話系

HP:41~62	AP:40	AC:2
EXP:2892	出現階:3	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Magsman

マッグズマン
Scuffle
チンピラ



盗賊系

HP:19~29	AP:8	AC:5
EXP:984	出現階:3	
特殊攻撃:盗		
防御能力:逃		

Toga Llama

トーガ・ラマ
Animal in Robes
ローブを着た動物



僧侶系

HP:18~30	AP:6	AC:7
EXP:1132	出現階:3	
特殊攻撃:P4		
防御能力:逃		

Amazon

アマゾン
Wild Woman
野蛮な女



戦士系

HP:21~33	AP:10	AC:8
EXP:828	出現階:3	
特殊攻撃:P2		
防御能力:逃		

Shugenja

シュゲンジャ
Mystic
謎めいた男



魔法使い系

HP:16~22	AP:5	AC:8
EXP:732	出現階:3	
特殊攻撃:M3		
防御能力:逃		

Ghoul

グール
Pale Corpse
青ざめた死骸



アンデッド系

HP:8~20	AP:12	AC: 6
EXP:1164	出現階: 3	
特殊攻撃:		
防御能力:		

Makara

マカラ
Sub-Mariner
海底の住人



神話系

HP:56~88	AP:60	AC:- 2
EXP:14960	出現階: 3	
特殊攻撃:麻		
防御能力:無(中)		

Ghast

ガスト
Pale Corpse
青ざめた死骸



アンデッド系

HP:18~36	AP:16	AC: 4
EXP:2048	出現階: 3	
特殊攻撃:麻		
防御能力:		

Sea Cobra

シーコブラ
Sea Cobra
シーコブラ



動物系

HP:8~28	AP: 8	AC: 6
EXP:720	出現階: 3	
特殊攻撃:		
防御能力:呼		

The Dejin Wind King

風の王 デジン
The Dejin Wind King
風の王 デジン



妖魔系

HP:95~135	AP:80	AC:- 2
EXP:22358	出現階: 3	
特殊攻撃:P 5・後		
防御能力:無(中)		

地下4階の モンスター

かのルーンが潜む地下4階。彼を探し出すときの長い道のりには幾多のモンスターが遭遇する。充分な力をためてからトライしたい。
カルキドリやガーゴイルといったデーモン系モンスターが頻繁に登場し、かなりうるさい存在だ。呪文無効化の可能性も低くないが、恐れずに全開攻撃だ。
盗賊系モンスターもかなり高い出現確率があるので、アイテムの盗難には注意しよう。重要な通過アイテムを盗まれたことがパーティの全滅を招くということもあるからね。
アーマーイーターには要注意。大損失を被る上に、帰り道の安全にもかかわってくる。

Night Locust

ナイトロウカスト
Flying Creature
飛び回る生きもの



昆虫系

HP:8~20	AP: 6	AC: 9
EXP:644	出現階: 4	
特殊攻撃:後		
防御能力:逃		

Armor Eater

アーマーイーター
Strange Animal
奇妙な動物



動物系

HP:19~40	AP:36	AC: 2
EXP:3100	出現階: 1・4・6	
特殊攻撃:壊		
防御能力:無(中)		

Lock Baby

ロックスベイベー
Lock Baby
ロックスベイベー



動物系

HP:12~18	AP:10	AC: 7
EXP:612	出現階: 4	
特殊攻撃:後		
防御能力:		

Shiegetzu

シーゲッツ
Strange Mist
奇妙なまや



昆虫系

HP:28~68	AP:24	AC:- 2
EXP:6432	出現階: 4	
特殊攻撃:毒・麻・後		
防御能力:無(中)		

Gorilla

ゴリラ
Strange Animal
奇妙な動物



動物系

HP:32~88	AP:80	AC: 5
EXP:2468	出現階: 4	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Basilisk

バシリスク
Giant Lizard
巨大なトカゲ



ドラゴン系

HP:30~60	AP:11	AC: 3
EXP:3718	出現階: 4	
特殊攻撃:石		
防御能力:無(中)		

Blackblade

ブラックブレード
Swordman
剣士



戦士系

HP:18~42	AP:24	AC: 4
EXP:1752	出現階: 4	
特殊攻撃:毒		
防御能力:		

Assassin

アサシン
Shadow
影法師



小人系

HP:22~42	AP:40	AC: 2
EXP:4004	出現階: 4	
特殊攻撃:毒・死・後		
防御能力:無(弱)		

Druid

ドルイド
Solemn Figure
狂信者



僧侶系

HP:22~38	AP:10	AC: 6
EXP:1824	出現階: 4	
特殊攻撃:P 5		
防御能力:逃		

Gargoyle

ガーゴイル
Small Figure
小さな姿



悪魔系

HP:15~20	AP:10	AC: 7
EXP:816	出現階: 4	
特殊攻撃:		
防御能力:呼		

Firedrake

ファイアドレイク
Giant Lizard
巨大なトカゲ



ドラゴン系

HP:24~48	AP:24	AC: 4
EXP:4692	出現階: 4	
特殊攻撃:ブ(火)		
防御能力:無(中)		

The Sly Nymph

スライニンフ
The Sly Nymph
スライニンフ



悪魔系

HP:18~24	AP: 6	AC: 7
EXP:1358	出現階: 4	
特殊攻撃:M 3		
防御能力:無(中)・逃		

Hawdy Bawder

ホーディボーダー
Drunkard
酔っ払い



戦士系

HP:40~50	AP: 8	AC: 6
EXP:2032	出現階: 4	
特殊攻撃:M 3・P 4		
防御能力:無(弱)・逃		

Warlock

ウォーロック
Man in Robes
ローブの男



魔法使い系

HP:20~28	AP:10	AC: 8
EXP:1136	出現階: 4	
特殊攻撃:M 4		
防御能力:逃		

Medusa

メデューサ
Medusa
メデューサ



神話系

HP:51~93	AP: 4	AC: 5
EXP:4060	出現階: 4	
特殊攻撃:石		
防御能力:無(中)		

Kalkydri

カルキドリ
Demonic Figure
悪魔の姿



悪魔系

HP:26~46	AP:72	AC: 4
EXP:3931	出現階: 4 ~	
特殊攻撃:M 3		
防御能力:無(中)・呼		

Nessie

ネッシー
Nessie
ネッシー



神話系

HP:108~132	AP:160	AC: 0
EXP:21782	出現階: 4	
特殊攻撃:毒・麻・後		
防御能力:無(中)		

The Copper Demon

カッパーデーモン
The Copper Demon
カッパーデーモン



悪魔系

HP:82~112	AP:96	AC: 0
EXP:36348	出現階: 4	
特殊攻撃:M 5・後		
防御能力:無(強)		

Thief

シーフ
Thief
シーフ



盗賊系

HP:16~40	AP:12	AC: 5
EXP:1364	出現階: 4	
特殊攻撃:盗		
防御能力:逃		

Qui - Sang Monk

クィ・サン・モンク
Solemn Figure
狂信者



小人系

HP:16~32	AP:16	AC: 5
EXP:1880	出現階: 4	
特殊攻撃:P 2・死		
防御能力:逃		

Skeleton

骸骨
Skeleton
骸骨



アンデッド系

HP:8~18	AP:18	AC: 6
EXP:1128	出現階: 4 ~	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		

Smoke Demon

スモークデーモン
Ghostly Figure
幽霊



悪魔系

HP:22~36	AP:24	AC: 4
EXP:3235	出現階: 4	
特殊攻撃:P 3・後		
防御能力:無(中)・呼		

Gold Statue

ゴールドスタチュール
Gold Statue
ゴールドスタチュール



妖魔系

HP:87~96	AP:66	AC: 0
EXP:9424	出現階: 4	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		

地下5階の モンスター

マンフレッティの店がある地下5階はモンスターも華やか。おなじみのバンパイア、ワーウルフ、フランケンシュタインなど、ホラー映画の懐かしき主役が登場する。
かのフラックに良く似たジョーカー・オブ・デスの登場にぎくりとさせられるが、こちらは奴ほどは強くない。もっとも油断は禁物だ。
美女モンスター(?)ロイヤルレディとの戦いはなるべく避けたい。おひねりは持ち歩くことだね。
アンデッド系モンスターの出現には要注意。麻痺などの特殊攻撃を受ける前に一掃しよう。

Royal Guard

ロイヤルガード
Man of Arms
装甲兵



戦士系

HP:15~43	AP:16	AC: 4
EXP:1232	出現階: 5	
特殊攻撃:		
防御能力:逃・呼		

Black Knight

ブラックナイト
Man in Armor
鎧の男



戦士系

HP:76~104	AP:72	AC:- 2
EXP:7844	出現階: 5	
特殊攻撃:P 5		
防御能力:無(中)		

High Samurai

ハイサムライ
Man of Swords
刀を持つ男



戦士系

HP:27~35	AP:24	AC: 3
EXP:1568	出現階: 5	
特殊攻撃:M 3		
防御能力:		

Quasimodo

クアジモド
Quasimodo
クアジモド



小人系

HP:48~108	AP:192	AC: 4
EXP:3544	出現階: 5	
特殊攻撃:盗		
防御能力:逃		

Wight

ワイト
Dark Shadow
暗い影



アンデッド系

HP:7~49	AP: 4	AC: 5
EXP:3861	出現階: 4・5	
特殊攻撃:麻・後		
防御能力:無(弱)		

Vampire

バンパイア
Dark Shadow
暗い影



アンデッド系

HP:28~48	AP:14	AC: 0
EXP:6942	出現階: 5	
特殊攻撃:M 4・麻		
防御能力:無(中)		

Werewolf

ワーウルフ
Hairy Man
毛深い男



獣人系

HP:24~56	AP:54	AC: 1
EXP:2788	出現階: 5	
特殊攻撃:毒・麻		
防御能力:		

Wraith

レイス
Dark Shadow
暗い影



アンデッド系

HP:16~56	AP: 6	AC: 4
EXP:6045	出現階: 5 ~	
特殊攻撃:麻・後		
防御能力:無(中)		

Joker of Death

ジョーカーオブデス
Strange Clown
奇妙なピエロ



小人系

HP:32~64	AP:30	AC: 2
EXP:3500	出現階: 5	
特殊攻撃:毒・死		
防御能力:無(中)		

Royal Lord

ロイヤルロード
Regal Figure
堂々たる姿



僧侶系

HP:26~46	AP:20	AC: 2
EXP:2128	出現階: 5	
特殊攻撃:P 5		
防御能力:逃		

Hatamoto

ハタモト
Man of Swords
刀を持つ男



戦士系

HP:34~54	AP:24	AC: 2
EXP:2688	出現階: 5	
特殊攻撃:M 3・死		
防御能力:		

Master Thief

マスターシーフ
Footstep
足音



盗賊系

HP:26~62	AP:14	AC:- 4
EXP:3136	出現階: 5	
特殊攻撃:M 1・盗		
防御能力:逃		

Frankenstein

フランケンシュタイン
Frankenstein
フランケンシュタイン



妖魔系

HP:122~170	AP:144	AC: 2
EXP:11224	出現階: 5	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		

Lich

リッチ
Skeleton in Robes
ローブを着た骸骨



アンデッド系

HP:51~67	AP:10	AC: 0
EXP:10192	出現階: 5 ~	
特殊攻撃:M 5・麻		
防御能力:無(中)		

Quack

クワック
Duck in Robes
ローブを着たアヒル



魔法使い系

HP:24~34	AP: 8	AC: 8
EXP:1656	出現階: 5	
特殊攻撃:M 5・盗		
防御能力:逃		

Royal Lady

ロイヤルレディ
Royal Lady
ロイヤルレディ



魔法使い系

HP:23~32	AP: 5	AC: 7
EXP:1184	出現階: 5	
特殊攻撃:M 4		
防御能力:		

The Beauty

ビューティ
The Beauty
ビューティ



神話系

HP:42~56	AP: 4	AC:- 2
EXP:12364	出現階: 5	
特殊攻撃:P 3		
防御能力:無(強)		

Nightmare

ナイトメア
Demonic Steed
悪魔の馬



悪魔系

HP:12~42	AP:48	AC:- 2
EXP:9288	出現階: 5	
特殊攻撃:ブ(火)		
防御能力:無(弱)		

The Beast

ビースト
The Beast
ビースト



妖魔系

HP:144~200	AP:72	AC: 2
EXP:12607	出現階: 5	
特殊攻撃:石		
防御能力:無(中)		

Green Dragon

グリーンドラゴン
Dragon
ドラゴン



ドラゴン系

HP:30~60	AP:18	AC: 2
EXP:8887	出現階: 5	
特殊攻撃:ブ(毒)		
防御能力:無(弱)		

地下6階の モンスター

氷に閉ざされた地下6階。出現するモンスターはどれも寒々としたものばかりだ。そんな中で裸身のバーバリアンは異様だけどね。

冷気のプレスを吹くモンスターには警戒しよう。しかし呪文無効化能力があるモンスターも多く、苦戦はやむをえない。

マップを良く見て歩き、余分な遭遇をしないように注意すべきだ。

絶大なHPを誇る植物モンスター、マイティオークにも注目だ。

「氷の王ロブナ」は呪文無効化能力も高く、なかなか嫌な敵だ。良い装備を整えて置きたい。

Freezie

フリーズ
Frozen Slime
凍ったスライム



昆虫系

HP:29~65	AP: 8	AC: 5
EXP:4733	出現階: 6	
特殊攻撃:ブ(冷)・後		
防御能力:無(中)		

Bleeb

ブリーブ
Bleeb
ブリーブ



動物系

HP:8~20	AP:20	AC: 6
EXP:1598	出現階: 6	
特殊攻撃:毒		
防御能力:無(強)・逃・呼		

Blood weir

ブラッドウィアー
Weird Thing
不気味なもの



動物系

HP:28~98	AP:144	AC: 5
EXP:4256	出現階: 6	
特殊攻撃:		
防御能力:		

White Mushroom

ホワイトマッシュルーム
Toadstool
毒きのこ

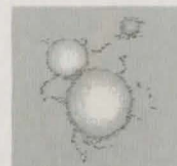


昆虫系

HP:16~24	AP: 2	AC: 7
EXP:5600	出現階: 6	
特殊攻撃:ブ(毒)・毒		
防御能力:無(中)		

Will O'Wisp

ウィルオーウィスプ
Blue Glow
青い輝き



昆虫系

HP:34~43	AP:32	AC:-12
EXP:54692	出現階: 6	
特殊攻撃:石・後		
防御能力:無(強)		

Snow Cat

スノーキャット
Strange Animal
奇妙な動物



動物系

HP:32~88	AP:72	AC: 4
EXP:3000	出現階: 6	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Yeti

イエティ
Big White Ape
大きな白い猿



神話系

HP:70~110	AP:30	AC: 4
EXP:5056	出現階: 6	
特殊攻撃:麻		
防御能力:逃		

Mighty Oak

マイティオーク
Living Tree
動く大木



妖魔系

HP:612~744	AP:96	AC: 0
EXP:31298	出現階: 6	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		

Yomama

ヨママ
Ornate Man
飾り立てた男



僧侶系

HP:30~54	AP:14	AC: 5
EXP:3124	出現階: 6	
特殊攻撃:M 5・P 5		
防御能力:逃		

Triton

トライトゥン
Sub-Mariner
海底の住人



戦士系

HP:20~60	AP:28	AC: 3
EXP:2332	出現階: 6	
特殊攻撃:毒		
防御能力:無(弱)		

The Robuna Ice King

氷の王 ロブナ
The Robuna Ice King
氷の王 ロブナ



妖魔系

HP:100~120	AP:78	AC: 2
EXP:44782	出現階: 6	
特殊攻撃:ブ(冷)・M 6・後		
防御能力:無(強)		

Blank Stare

ブランクスタア
Ethereal Gaze
威圧する眼差し



昆虫系

HP:60~75	AP:16	AC: 0
EXP:8784	出現階: 6	
特殊攻撃:M4・P5・石・毒・麻・後		
防御能力:無(中)		

Barbarian

バーバリアン
Fierce Warrior
獷猛な戦士



戦士系

HP:40~90	AP:24	AC: 5
EXP:2124	出現階: 6	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Ancient

エインシャント
Old Man
老人



戦士系

HP:36~60	AP:12	AC: 6
EXP:3440	出現階: 6	
特殊攻撃:P 6		
防御能力:逃		

Lady Neptune

レディーネプチューン
Lady Neptune
レディーネプチューン



神話系

HP:110~152	AP:180	AC: 0
EXP:66675	出現階: 6	
特殊攻撃:ブ(冷)・M 5・後		
防御能力:無(強)		

Horbule

ホービュル
Ethereal Gaze
威圧する眼差し



昆虫系

HP:25~40	AP:18	AC: 4
EXP:5520	出現階: 6	
特殊攻撃:ブ(毒)・石・毒・麻・後		
防御能力:無(中)		

Troglodyte

トログラダイト
Caveman
洞穴に棲むもの



僧侶系

HP:28~60	AP:12	AC: 9
EXP:1204	出現階: 6	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Swamp Thing

スワンプシング
Strange Thing
奇妙なもの



神話系

HP:17~72	AP:48	AC: 2
EXP:13324	出現階: 6	
特殊攻撃:ブ(レ)・毒		
防御能力:無(強)		

Frost Giant

フロストジャイアント
Blue Giant
青い巨人



巨人系

HP:90~180	AP:108	AC: 3
EXP:9136	出現階: 6	
特殊攻撃:ブ(冷)・後		
防御能力:無(中)		

地下7階の モンスター

ついにクライマックスに近づいた地下7階。モンスターも強敵ばかり、様々なバリエーションのある戦いが待っている。

良質の泉もあることから、じっくりと腰を据えて戦闘を楽しむのも悪くない。経験値稼ぎにもってこいなのがフェニックスとの戦い。

一方、ハイニンジャやダークウィザードには充分警戒が必要だ。さらに強力な敵がひょいと顔を出すこともある。

充分に戦力と装備を整えて、最後の戦いに赴こう。

Ropav Dica

ロバブ・ディカ
Strange Mist
奇妙なもや



昆虫系

HP:32~74	AP:18	AC: 4
EXP:4778	出現階: 7・8	
特殊攻撃:麻・壊・後		
防御能力:無(中)		

Indigo Mushroom

インディゴマッシュルーム
Toadstool
毒きのこ



昆虫系

HP:42~58	AP:12	AC: 6
EXP:6102	出現階: 7・8	
特殊攻撃:ブ(毒)・毒・麻		
防御能力:無(強)		

Silent Knight

サイレントナイト
Man in Armor
鎧の男



戦士系

HP:88~136	AP:80	AC:-2
EXP:4464	出現階: 7・8	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Dark Wizard

ダークウィザード
Man in Robes
ローブの男



魔法使い系

HP:48~64	AP:12	AC: 6
EXP:3248	出現階: 7・8	
特殊攻撃:M 6		
防御能力:逃		

High Ninja

ハイニンジャ
Breeze
微かな風



小人系

HP:30~66	AP:48	AC:-2
EXP:7248	出現階: 7・8	
特殊攻撃:毒・麻・死・後		
防御能力:無(中)		

Murphy's Ghost

マーフィーズゴースト
Murphy's Ghost
マーフィーズゴースト



アンデッド系

HP:54~84	AP:18	AC: 0
EXP:6333	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃:後		
防御能力:無(強)		

Cardinal Fang

カーディナルフアング
Man of The Cloth
法衣を着た男



僧侶系

HP:48~80	AP:12	AC: 2
EXP:5536	出現階: 7・8	
特殊攻撃:P 6		
防御能力:逃		

Spectre

スペクター
Ghostly Figure
幽霊



アンデッド系

HP:29~65	AP: 9	AC: 2
EXP:8595	出現階: 7・8	
特殊攻撃:麻・後		
防御能力:無(強)		

Manfretti's Ghost

マンフレッティーズゴースト
Manfretti's Ghost
マンフレッティーズゴースト



アンデッド系

HP:60~84	AP:20	AC:-4
EXP:11138	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃:後		
防御能力:無(強)		

Gorgon

ゴーゴン
Strange Animal
奇妙な動物



ドラゴン系

HP:58~88	AP:24	AC: 2
EXP:13876	出現階: 7・8	
特殊攻撃:ブ(石)		
防御能力:無(弱)		

Enchanted Bard

エンチャントバード
Man of The Lute
リュート弾き



僧侶系

HP:32~56	AP:12	AC: 4
EXP:3252	出現階: 7・8	
特殊攻撃:M 4・P 5・盗		
防御能力:無(中)・逃		

Psionic

サイオニック
Strange Man
奇妙な男



妖魔系

HP:48~90	AP:28	AC: 0
EXP:34336	出現階: 7・8	
特殊攻撃:M 5・後		
防御能力:無(強)		

Houdini

フーディーニ
Houdini
フーディーニ



盗賊系

HP:66~156	AP:36	AC:-6
EXP:44580	出現階: 7・8	
特殊攻撃:M 6・盗・後		
防御能力:無(中)		

Unholy Terror

アンホーリーテラー
Ghostly Figure
幽霊



アンデッド系

HP:30~60	AP:24	AC: 4
EXP:5012	出現階: 7・8	
特殊攻撃:後		
防御能力:無(中)		

Dragonaire

ドラゴネアー
Great Dragon
上級ドラゴン



ドラゴン系

HP:102~172	AP:54	AC:-2
EXP:20087	出現階: 7・8	
特殊攻撃:ブ(火)・石		
防御能力:無(中)		

Dragonfinn

ドラゴンフィン
Great Dragon
上級ドラゴン



ドラゴン系

HP:66~98	AP:66	AC:-2
EXP:15055	出現階: 7	
特殊攻撃:ブ(冷)・毒・後		
防御能力:無(中)		

Halycon

ハリコン
Halycon
ハリコン



悪魔系

HP:40~64	AP:36	AC: 4
EXP:4447	出現階: 7・8	
特殊攻撃:P 5・		
防御能力:無(中)・呼		

Fire Elemental

ファイアーエレメンタル
Raging Blaze
吹き上がる炎



妖魔系

HP:52~88	AP:72	AC: 2
EXP:14904	出現階: 7・8	
特殊攻撃:ブ(火)・後		
防御能力:無(中)		

Air Elemental

エアエレメンタル
Howling Wind
唸る風



妖魔系

HP:52~88	AP:60	AC: 2
EXP:17438	出現階: 7・8	
特殊攻撃:ブ(レ)・後		
防御能力:無(中)		

Djinni

ジン
Djinni
ジン



悪魔系

HP:92~176	AP:72	AC: 2
EXP:10848	出現階: 7・8	
特殊攻撃:M 5・P 5		
防御能力:無(中)		

The Zana Fire Queen

火の女王 ザナ
The Zana Fire Queen
火の女王 ザナ



妖魔系

HP:108~124	AP:40	AC:-4
EXP:38930	出現階: 7	
特殊攻撃:ブ(火)・M 4・後		
防御能力:無(強)		

Succubus

サキュバス
Demon Figure
悪魔の姿



悪魔系

HP:30~42	AP: 6	AC: 0
EXP:6511	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃:P 4		
防御能力:無(中)		

Mane

メイン
Mane
メイン



悪魔系

HP:10~30	AP:15	AC: 7
EXP:1610	出現階: 4・7・8・777	
特殊攻撃:M 3		
防御能力:無(中)・逃・呼		

Efreeti

イフリー
Efreeti
燃え盛る姿



悪魔系

HP:31~57	AP:48	AC: 0
EXP:13134	出現階: 6・7・8・777	
特殊攻撃:ブ(火)・M 4		
防御能力:無(中)・呼		

Earth Elemental

アースエレメンタル
Quaking Earth
震える大地



妖魔系

HP:52~88	AP:128	AC:-2
EXP:15004	出現階: 7・8	
特殊攻撃:後		
防御能力:無(中)		

Kong

コング
Kong
コング



妖魔系

HP:242~296	AP:112	AC: 0
EXP:37827	出現階: 7	
特殊攻撃:後		
防御能力:無(強)		

The Kanzi Fire King

火の王 カンジ
The Kanzi Fire King
火の王 カンジ



妖魔系

HP:82~114	AP:40	AC:-2
EXP:32738	出現階: 7	
特殊攻撃:ブ(火)・M 4・後		
防御能力:無(中)		

Incubus

インキュバス
Demon Figure
悪魔の姿



悪魔系

HP:48~72	AP:10	AC:-2
EXP:16814	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃:M 5・麻		
防御能力:無(中)		

Phoenix

フェニックス
Bird of Flames
炎の鳥



妖魔系

HP:112~144	AP:64	AC:-4
EXP:12299	出現階: 7	
特殊攻撃:ブ(火)・後		
防御能力:無(強)		

Water Elemental

ウォーターエレメンタル
Storming Sea
荒れ狂う海



妖魔系

HP:52~88	AP:150	AC: 2
EXP:17150	出現階: 7・8	
特殊攻撃:ブ(冷)・後		
防御能力:無(中)		

Air Elemental

エアエレメンタル
Air Elemental
エアエレメンタル



妖魔系

HP:52~88	AP:128	AC:-2
EXP:13392	出現階: 7	
特殊攻撃:		
防御能力:無(中)		

Fay

フェイ
The Blonde
金髪の女



僧侶系

HP:46~58	AP: 5	AC: 6
EXP:18762	出現階: 7	
特殊攻撃:ブ(火)・P 5		
防御能力:無(中)		

地下8階の モンスター

ついに地下8階、宿敵ゾーンが待つフロアだ。少なくとも15レベル以上の実力が欲しい。基本的にここには限られた戦闘が待つのみ。しかしのんびりと動き回ると地下777階のデーモンどもが姿を出す。

宿敵と戦うために、余分な戦闘に消耗したくはないところだ。

いかにレベルがあがっても、このフロアの謎の敵とは苦戦を強いられる……理由はすぐに判るだろう。

そして絶対無敵を誇るゾーンを倒す奇策とは？ ゲートキーパーを再来させるには？

それは自分で見つけだして欲しい。

The GateKeeper

ゲイトキーパー
The GateKeeper
ゲイトキーパー



僧侶系

HP: ?	AP: ?	AC: ?
EXP: ?	出現階: 8	
特殊攻撃: ?		
防御能力: ?		

The S * O * R * N

ゾーン
The S * O * R * N
ゾーン



魔法使い系

HP: ?	AP: ?	AC: ?
EXP: ?	出現数: ? 出現階: 8	
特殊攻撃: ?		
防御能力: ?		

(クローン)



?

HP: ?	AP: ?	AC: ?
EXP: 9000	出現階: ?	
特殊攻撃: ?		
防御能力: ?		

地下777階の モンスター

地下深くに広がる謎にエリア。地下777階はまさに地獄の世界である。

ここに出現するのは強敵の数々である。遠慮無く強力なデーモンどもがうろついている。

しかし、ここでこそ最高のアイテムを入手することができる。

そして謎につつまれた最後のイベント、ララ・ムーととの出会いがどこかに存在している。

もちろんここで生き抜くには相当の実力が要だ。

Pit Fiend

ピットフィンド
Greater Devil
グレートデービル



悪魔系

HP: 40~100	AP: 80	AC: -3
EXP: 15364	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃: M 5・後		
防御能力: 無(中)・呼		

Cacodaemon

カコデーモン
Greater Demon
グレートデーモン



悪魔系

HP: 136~280	AP: 144	AC: -2
EXP: 63596	出現階: 7・8・777	
特殊攻撃: M 5・後		
防御能力: 無(強)・呼		

Greater Devil

グレートデービル
Greater Devil
グレートデービル



悪魔系

HP: 136~248	AP: 280	AC: -2
EXP: 23232	出現階: 7・8・777・?	
特殊攻撃: P 7		
防御能力: 無(強)		

Greater Demon

グレートデーモン
Greater Demon
グレートデーモン



悪魔系

HP: 116~228	AP: 80	AC: -2
EXP: 20716	出現階: 7・8・777・?	
特殊攻撃: M 7		
防御能力: 無(中)		

Nether Demon

ネザーデーモン
Greater Demon
グレートデーモン



悪魔系

HP: 120~300	AP: 144	AC: -12
EXP: 518193	出現階: 8・777	
特殊攻撃: プ(魔)・麻・死・後		
防御能力: 無(強)		

Archdevil

アークデービル
Greater Devil
グレートデービル



悪魔系

HP: 542~710	AP: 288	AC: -12
EXP: 582196	出現階: 8・777	
特殊攻撃: M 7・P 7・死・壊・後		
防御能力: 無(強)		

Dark Lord

ダークロード
Dark Shadow
暗い影



アンデッド系

HP:382~542	AP:112	AC:-12
EXP:620620	出現階: 8・777	
特殊攻撃:P 7・石・麻・死・後		
防御能力:無(強)		

LaLa Moo - Moo

ララ・ムーム
LaLa Moo-Moo
ララ・ムーム



妖魔系

HP: ?	AP: ?	AC: ?
EXP: ?	出現階: ?	
特殊攻撃: ?		
防御能力: ?		

NPC 達

旅の途中で出会う何人もの登場人物。多くの場合、それはおだやかな会話のやりとりで終わるが、相手の機嫌の悪いときやこちらの態度が無礼などには戦闘になりうる。

彼らは危険な迷宮のなかで住んでいるだけあって強敵揃い。注意したいものだ。

しかし禁じ手の遊び方として、NPC で経験値上げを試みる、などということも可能ではある。

目標になるのはまずは手ごわいながらも破格の経験値を持つ「笑うヤカン」くん。

彼は第二のマーフィと呼ばれることになるのだろうか。

G'bli Gedook

グブリ・ゲドック
G'bli Gedook
グブリ・ゲドック



僧侶系

HP:76	AP:24	AC:-2
EXP:19014	出現階: 1	
特殊攻撃:P 7・死		
防御能力:無(中)・逃		

The Duck of Sparks

スパークのアヒル
The Duck of Sparks
スパークのアヒル



魔法使い系

HP:34~44	AP: 5	AC: 7
EXP:1668	出現階: 2	
特殊攻撃:M 4		
防御能力:無(弱)・逃		

The Ruby Warlock

ルビーウォーロック
The Ruby Warlock
ルビーウォーロック



魔法使い系

HP:30~36	AP:18	AC: 4
EXP:1792	出現階: 2	
特殊攻撃:M 4		
防御能力:無(中)		

The Laughing Kettle

笑うヤカン
The Laughing Kettle
笑うヤカン



悪魔系

HP:54	AP: 2	AC:-12
EXP:528158	出現階: 1	
特殊攻撃:ブ(石)・M5・P5・石・毒・麻・死		
防御能力:無(強)		

Ironose

アイロノーズ
Ironose
アイロノーズ



戦士系

HP:17~23	AP: 7	AC: 5
EXP:640	出現階: 1	
特殊攻撃:		
防御能力:逃		

Lord Hienmity

ロード・ハインマイティ
Lord Hienmity
ロード・ハインマイティ



僧侶系

HP:32~39	AP: 4	AC: 5
EXP:1352	出現階: 3	
特殊攻撃:P 4		
防御能力:逃		

The Loon

ルーン
The Loon
ルーン



小人系

HP:359	AP:90	AC:-12
EXP:117880	出現階: 4	
特殊攻撃:M7・麻・死		
防御能力:無(強)・逃		

Evil Eyes

イビルアイズ
Evil Eyes
イビルアイズ



アンデッド系

HP:55~65	AP:16	AC: 5
EXP:15086	出現階: 6	
特殊攻撃:ブ(石)・M6・P6		
防御能力:無(中)		

The Lord of Diamonds

ダイヤのロード
The Lord of Diamonds
ダイヤのロード



妖魔系

HP:304	AP:264	AC:- 8
EXP:123451	出現階: 7	
特殊攻撃:ブ(火)・死		
防御能力:無(強)		

Big Max

ビッグマックス
Big Max
ビッグマックス



戦士系

HP:480~540	AP:176	AC:- 2
EXP:16656	出現階: 5	
特殊攻撃:死		
防御能力:		

The Mighty Yog

マイティヨグ
The Mighty Yog
マイティヨグ



妖魔系

HP:136~148	AP:88	AC: 2
EXP:9792	出現階: 6	
特殊攻撃:麻		
防御能力:無(中)・逃		

The Lord of Hearts

ハートのロード
The Lord of Hearts
ハートのロード



妖魔系

HP:304	AP:264	AC:- 8
EXP:123451	出現階: 7	
特殊攻撃:ブ(冷)・死		
防御能力:無(強)		

The Snatch

スナッチ
The Snatch
スナッチ



盗賊系

HP:62~76	AP:24	AC:- 3
EXP:3868	出現階: 5	
特殊攻撃:盗		
防御能力:逃		

The Lord of Clubs

クラブのロード
The Lord of Clubs
クラブのロード



妖魔系

HP:304	AP:288	AC:- 8
EXP:141768	出現階: 7	
特殊攻撃:ブ(石)・死		
防御能力:無(強)		

The Lord of Spades

スペードのロード
The Lord of Spades
スペードのロード



妖魔系

HP:304	AP:264	AC:- 8
EXP:132667	出現階: 7	
特殊攻撃:ブ(毒)・死		
防御能力:無(強)		

セーブとリセット・タイミング

ウィザードリィ・シリーズの全滅へのシビアさは定評がある。多くのコンピュータRPGにおいてはキャラクターの死は一時的なゲームオーバーであるが、ウィザードリィにおいてはそれは取り返しのつかない本当の死を示していたのだ。

そのため「公然の禁手」としてリセット技が知られていた。つまり悲劇的事態が起こったときにすかさずリセットボタンを押し、データが自動的にセーブされてしまう前にゲームを終了させてしまうのである。かなり強引なやりかたではある。

しかし WIZ 5 においては「きろく」によって自分でセーブするタイミングを制御することができる。これまでキャンプ、戦闘、フロア移動などのタイミングによってなされていた自動的なセーブがプレイヤーに委ねられたのである。リセットすれば前に「きろく」したところから再開される。これはパソコン版よりの機能だ。

これによって冒険の危険と緊迫度は程良く減った形となった。危険な場所へ歩を進めるときやアイテムのスペシャルパワーを知りたい時など、セーブしてから試すことができる。

だが全滅の危険は去ったわけではない。迷宮の中では自動セーブはなくなったが、城においては行動ごとにセーブされている。これはパーティが全滅したときにも注意が必要となる。つまりパーティが全滅すると、墓の画面が表示された後に自動的に城へ戻ってくる。それと同時に全滅の結果が自動セーブされてしまうのだ。リセットは墓の画面が表示されている間に行わねばならない。ドタバタとあせて、うっかりコントローラーのボタンを押せば……悲劇は待っている。

さらにセーブするタイミングにも注意が必要だ。呪文も尽き、HPも少なく、とても城に帰りつけないような場所でセーブをしてしまったら、全滅と同様の結果が待っている。救出部隊の到着を待たねばならない。

つまりセーブ機能の導入によって、表面上は落ちついていながらもウィザードリィはそのスリリングな危険性を失わず、よりクレバーな戦略と計画性を要求するゲームに仕上がっているのである。

アイテム

豊富な武具と様々なアイテム。WIZ5のアイテムリストは実に華やかだ。さて、すべてを入手することはできるだろうか？

ウィザードリイの楽しみの中に、宝箱の中から発見されるアイテムを捜し求めるというものがある。ランダムに登場するこれらの強力な武具は冒険者を強化するのに必須だ。

その他にもこのシナリオをクリアするためにはかなり多くの特殊アイテムを揃えねばならない。鑑定のために城に戻るのには面倒なので、鑑定能力を持った司教を連れ歩きたい。

●武器 Weapon

名 称	価格	レンジ	攻撃回数	ダメージ	装備できる職業
短刀 DAGGER	25	C	0	2~4	FM T SLN
最初から持っている武器より弱い、最弱の武器。軽いため命中判定が上がるが、だから何だと言う程度。					
ショートソード SHORT SWORD	35	C	0	1~6	F T SLN
盗賊が最初から所持している短剣。当然、ロングソードより弱い。					
ロバーズソード ROBBERS SWORD	1500	C	0	5~10	F T SLN
ショートソード+1。中途半端な能力で、いまいち使えない。					
ロングソード LONG SWORD	45	C	0	2~7	F SLN
戦士系が最初から所持している。最初はこれで戦い抜いていくことになる。					
ナイトソード KNIGHT SWORD	1500	C	0	7~12	F SLN
ロングソード+1。これを使えば、ただの剣よりも戦士の能力は格段にアップする。					
マスターソード MASTER SWORD	5000	C	0	7~17	F SLN
ロングソード+2。中盤で戦士はお世話になるだろう。					
カシナートの剣 BLADE CUSINART	20000	C	0	12~22	F SLN
ロングソード+3。安定した高ダメージを叩き出す、お馴染みの名剣。					
メイス MACE	100	C	0	3~6	F P BSLN
主に僧侶系が使う武器。比較的ダメージが安定している。					
ハンドアックス HAND AXE	180	C	0	4~8	F SLN
手斧。斧系はやや高価だが、同レベルの剣より若干威力がある。					
バトルアックス BATTLE AXE	1750	C	0	8~14	F SLN
戦闘用の大斧。アックス+1である。					
シルバーアックス SILVER AXE	8500	C	0	10~20	F SLN
銀の斧。銀の魔力でかなりの威力を持つ。アックス+2である。					
デスアックス AXE of DEATH	8500	C	0	12~24	F SLN
呪・死の斧。高い攻撃力にクリティカルが可能だが、ACが2上昇しHPを消耗する。またS.P.開放で死亡する。					
ブラックブレード BLACKBLADE	1500	C	0	6~12	F SLN
呪・僧侶系に2倍打撃だが、命中判定が下がりHPを消耗。S.P.開放で麻痺する。					
ロビンソード ROBINSWORD	7000	C	0	8~15	F T SLN
呪・クリティカルが可能だが、AC上昇とHP消耗を伴う。S.P.はカー1・敏捷性+。スナッチと取り引きができる。					
ファイアーソード SWORD of FIRE	10000	C	0	8~22	F SLN
火炎に抵抗があり、20%破損でマハリトが使える。威力もカシナート並みと強い。					

名 称	価格	レンジ	攻撃回数	ダメージ	装備できる職業
ソウルスティーラー SOULSTEALER	13500	C	0	8~24	F SLN
呪・攻撃力は高いものの、ACが4も上昇してしまう。S.P.は力+1・生命力-1・年齢+1。売却すると高い。					
オーディンソード ODINSWORD	250000	C	+3	15~35	L
悪魔・竜・精霊系に2倍打撃の最強剣。AC低下、毒への抵抗、クリティカル可能。S.P.はHP上限を上昇させる。					
刀 KATANA	1750	C	0	7~13	S N
侍・忍者用の武器。命中率、威力共に良く、かなりお得な武器である。					
達人の刀 MASTER KATANA	13500	C	+2	7~19	S
命中判定、攻撃回数に優れる名刀でクリティカルも可能。何故か忍者は装備できない。					
村正 MURAMASA KATANA	150000	C	+3	15~30	S N
侍・忍者の最強の武器である、伝説の妖刀。クリティカルが可能。S.P.は生命力+1。忍者系の攻撃緩和もある。					
ましら wand MUNKE WAND	0	C	0	2~8	M B
火炎・冷気・魔法に抵抗のある狼の杖。スパークのアヒルが所持している。地下7回の回転扉の通過に必要。					
稲妻の杖 LIGHTNING ROD	0	C	0	8~20	M B
20%破損でツザリクが使える。炎の王が所持しており、炎の女王の部屋に入るのに必要。つまり避雷針である。					
杖 STAFF	30	C	0	1~5	FMPTBSLN
術者系が最初から所持している。武器と呼ぶには余りにも粗末である。					
召喚の杖 STAFF of SUMMONING	7750	C	0	4~9	MP B
20%破損でバモルディが使える。そんなに役立つ場面はないだろう。					
死神の杖 STAFF of DEATH	7750	C	0	6~15	MP B
呪・20%破損でバディが使える、クリティカルが可能だが、AC+2とHPを消耗。S.P.はHP上限の低下と年齢					
水の杖 STAFF of WATER	0	S	0	6~12	FMPTBSLN
燃え盛る青い球を呼び出すのに使う。ドラゴンフィンが所持。冷気に抵抗がある。					
炎の杖 STAFF of FIRE	0	S	0	6~12	FMPTBSLN
燃え盛る黄色い球を呼び出すのに使う。炎の女王が所持。火炎に抵抗がある。					
空気の杖 STAFF of AIR	0	S	0	6~12	FMPTBSLN
燃え盛る白い球を呼び出すのに使う。フェニックスが所持。魔法に抵抗がある。					
大地の杖 STAFF of EARTH	0	S	0	6~12	FMPTBSLN
燃え盛る赤い球を呼び出すのに使う。フェイ & コングが所持。石化に抵抗がある。					
モーニングスター MORNINGSTAR	2000	S	0	4~10	F P BSLN
メイスが若干強くなったようなものである。値段の割にはたいした威力はない。					
病めるフレイル RUNED FLAIL	2000	S	0	5~9	F P BSLN
呪・ACが2上昇し、命中判定を悪化させる呪いのフレイル。S.P.を開放すると、呪文ポイントが全て0に。					
長槍 PIKE	250	S	0	2~6	F SLN
射程の長いロングソード程度の武器で、後続の敵を狙える以外に特長はない。					
ウォーハンマー WAR HAMMER	400	S	0	4~9	F L
ハンマーは射程の長いアックスのようなものである。重い為に戦士とロードしか装備できない。					
シルバーハンマー SILVER HAMMER	10000	S	0	10~20	F SLN
アックス+2である。侍と忍者も装備可能で、巨人系に2倍打撃。S.P.は力+1・運-1。					
ホーリーバッシュャー HOLY BASHER	400	S	0	3~7	P B
僧侶系専用の清められた笏である。アンデッド系に2倍打撃。					

● 武器 Weapon

名 称	価格	レンジ	攻撃回数	ダメージ	装備できる職業
聖なるフレイル SACRED BASHER	7500	S	0	8~14	P B
アンデッド系に2倍打撃。僧侶系には最強の武器である。					
ハルバード HALBERD	2500	S	0	7~13	F SLN
斧槍。ナイトソード並みの攻撃力を持ち、後続の敵を狙える。なかなか使える。					
ファウストハルバード FAUST HALBERD	10000	S	0	8~20	F SLN
悪魔系の攻撃緩和に2倍打撃。地獄では重宝する武器である。S.Pは生命力+1。					
盗賊の弓 THIVES BOW	600	M	0	2~6	F T SLN
盗賊でも使用できる小型の弓。割りと安い、威力は低い。					
戦士の弓 LONG BOW	325	L	0	2~7	F SLN
戦士系のみ装備可能。射程が長いとはいえ、この威力では使えない。					
魔法使いの弓 MAGES YEW BOW	12000	L	0	6~12	M
メイジ専用の弓。魔術師系に2倍打撃。S.Pは生命力+1・HP上限の低下。メイジには最強の武器。					
クロスボウ LT.CROSSBOW	2500	L	0	5~10	F T SLN
石弓。主に盗賊が使用する。					
ヘビークロスボウ HV.CROSSBOW	12000	L	0	8~15	F T SLN
威力の割には価値が高い。やはり盗賊が使うことになるだろう。					
森の精霊の弓 SYLVAN BOW	100000	L	+3	14~26	F T SLN
神・霊・エネルギー系に2倍打撃。S.Pは敏捷性+1。戦士と盗賊の最強の武器である。					

● 鎧 ARMORS

名 称	価格	AC	装備できる職業
ローブ ROBES	20	-1	FMPTBSLN
術者系が最初に持っている。無いよりまし、と言う程度のものだ。			
スカーレットローブ SCARLET ROBES	4500	-4	FMPTBSLN
火炎と石化に抵抗がある、悪専用のローブ。悪の盗賊とメイジには最高の防具だ。			
エメラルドローブ EMERALD ROBES	4500	-4	FMPTBSLN
火炎と石化に抵抗がある、善専用のローブ。善の盗賊とメイジには最高の防具だ。			
革鎧 LEATHER ARMOR	95	-2	F PTBSLN
戦士系と盗賊が最初に持っている。さっさと良質の鎧に買い替えるべきである。			
堅い革鎧 PADDED LEATHER	1500	-3	F PTBSLN
革鎧+1である。まだまだ防御力が低い。			
豪華な革鎧 TREATED LEATHER	4000	-4	F PTBSLN
革鎧+2である。中立の盗賊には最高の防具となる。			
鎖かたびら CHAIN MAIL	145	-3	F P BSLN
主に僧侶系が装備する鎧である。			
光る鎖かたびら SHINY CHAIN	1750	-4	F P BSLN
鎖かたびら+1である。光ると言ってもロミルワが使えるわけではない。			
銀の鎖かたびら SILVER CHAIN	6000	-5	F P BSLN
鎖かたびら+2である。僧侶系には最高の防具である。			
足軽の鎧 SCALE MAIL	400	-4	F SLN
侍・忍者が着ることになる。名前は弱そうだが、それなりのACはある。			
武士の鎧 BUSHI SCALE	2000	-5	F SLN
スケールメイル+1。武士に格上げされたが、ACは1しか変わらない。			
達人の鎧 MASTER SCALE	8000	-6	F SLN
スケールメイル+2。火炎に対する抵抗がある。さすがは達人、と言うべきか。			
プレートメイル PLATE MAIL	750	-5	F L
甲冑。重い為には戦士とロードしか装備できない。コストパフォーマンスが高い。			
ナイトプレート ARMOR of KNIGHTS	2500	-6	F L
プレートメイル+1。早めに装備したい防具である。			
マスタープレート ARMOR of MASTER	10000	-7	F L
プレートメイル+2。火炎に対して抵抗を持つ。防御力もかなりのもの。			
護りの鎧 ARMOR of DEFENSE	25000	-8	F SLN
プレートメイル+3。火炎・冷気・石化に抵抗がある。軽量の魔法の為か、侍・忍者も装備可能。			
白銀の鎧 SILVER MAIL	2500	-4	F P BSLN
呪・アンデッド系の攻撃緩和と冷気に抵抗があるものの、HPを消耗する。ただ、S.PはHP全快。			
金色の鎧 GOLD PLATE + 5	250000	-10	F SLN
全ての特殊攻撃と魔法に抵抗があり、ヒーリング能力まで備えた最高の鎧である。			

●その他の武具 OTHER ARMORS

名 称	価 格	AC	装備できる職業
丸盾 TARGET SHILED	65	-1	F T SLN
戦士系と盗賊が装備できる。防御力は低い。			
堅い丸盾 PADDED TARGET	1500	-2	F T SLN
丸盾+1。盗賊には最高の盾である。			
ヒーターシールド HEATER SHILED	125	-2	F L
大型の盾。戦士とロードが装備可能。			
ナイトシールド KNIGHTS SHIELD	2000	-3	F L
ヒーターシールド+1である。比較的浅い階で見つかる為、侍・忍者は悔しい限りだ。			
タワーシールド TOWER SHILED	5000	-4	F L
ヒーターシールド+2である。AC低下なら最高の盾である。			
紋章の盾 CRESTED SHILED	2000	+3	F L
呪・火炎と冷気に抵抗があるものの、ACが3も上昇してしまう呪いの盾。S.Pで石化する。			
魔封じの盾 SHILED PRO MAGIC	20000	-3	F SLN
魔法に対して抵抗を持つ、最高の盾である。戦士系のみ装備できる。			
皮の兜 LEATHER SALLET	250	-1	F P BSLN
戦士系、僧侶系が装備できる。兜の一般普及品である。			
真鍮の兜 BRASS SALLET	1500	-2	F P BSLN
兜+1である。僧侶系には最高の兜である。			
鋼の兜 BACINET	3500	-3	F SLN
兜+2である。侍と忍者には最高の兜である。			
宝石のアーメット JWELED ARMET	12500	-4	F L
兜+3である。戦士とロードしか装備できないが、最高の兜である。			
炎のどんがり帽子 CONE of FIRE	3000	+4	FMPTBSLN
呪・どの職業も装備でき、火炎に抵抗を持つが、ACが4も上昇してしまう。S.PはHP上限を上昇させて灰化。			
魔法の頭巾 WIZARD'S CAP	8000	-1	M
メイジ専用の帽子。防御力は僅かだが、魔法に対して抵抗力を持っている。			
革の小手 LEATHER GLOVES	500	-1	F PTBSLN
小手の一般品。小手はコストパフォーマンスが低いので買うなら後回しがいい。			
鉄の小手 IRON GLOVES	2500	-2	F SLN
小手+1である。戦士系しか装備できない。			
銀の小手 SILVER GROVES	7500	-3	F SLN
小手+2である。Iの時と変わらぬ能力である。			
ミルダールの小手 GLOVES of MYRDALL		-4	F SLN
小手+3で、最高の小手。エナジードレイン・石化に抵抗がある。			

●その他のアイテム OTHER ITEM

名 称	価 格
ゴムのアヒル RUBBER DUCK	0
マッドストーンバーが所持。装備した者は絶対に溺れなくなる。スパークのアヒルが探している。	
ヴァンブレイス BRACERS	2500
戦士系のみ装備可能な腕甲。ACを1低下する。	
ナイトヴァンブレイス KNIGHT BRACERS	10000
ヴァンブレイス+1。ACを2低下する。実は山羊座のマントの方が役立つ。	
山羊座のマント CLOAK of CAPRICORN	9000
ACを2低下させる上、魔法にも抵抗がある外套。後衛に是非欲しい品である。	
魔法使いの指輪 RING of FROZZ	5000
メイジのみ装備可能。ACを2低下させ、魔法・火炎に抵抗を持つ。S.Pの呪文ポイント全快が大変役立つ。	
髑髏の指輪 RING of SKULLS	5000
ACを1低下させ、魔法に抵抗を持つが、悪以外のキャラが装備すると呪われる。S.Pは信仰心-1・年齢-1。	
全快の指輪 RING of MADI	15000
使用すると25%破損でマディが使える。S.PはHP全快・状態回復。いざと言う時に1つは欲しい。	
翡翠の指輪 RING of JADE	10000
呪・魔法に抵抗力があるが、ACを2上昇させてしまう。S.Pは年齢+1。	
孤独の指輪 RING of SOLITUDE	20000
石化に抵抗を持つ指輪。S.Pは運+1。高く売れる指輪である。	
知恵のアンク ANKH of INTELLECT	12000
S.Pで知恵を+1できるアンク。装備するとACが1低下する。	
命のアンク ANKH of LIFE	12000
S.Pは35%破損でマディ。装備するとACが1低下する。	
力のアンク ANKH of POWER	12000
S.Pで力をも+1できるアンク。装備するとACが1低下する。	
祈りのアンク ANKH of SANCTITY	12000
S.Pで信仰心を+1できるアンク。装備するとACが1低下する。	
奇跡のアンク ANKH of WONDER	12000
使用するとイハロンが使える。S.Pはパーティー全員のHP全快・状態回復。装備でAC-1。ヒーリング1。	
若さのアンク ANKH of YOUTH	12000
S.Pで年齢を-1できるアンク。装備するとACが1低下する。	
金のメダリオン GOLD MEDALLION	50000
イビルアイズが所持。ACを2低下させ、ドレイン・魔法に抵抗を持つ。マイティヨグを助ける為に必要。	
石化した悪魔 PETRIFIED DEMON	0
呪・マカラが所持。AC-2、火炎・冷気・魔法に抵抗力を持つが、HPを消耗する。S.PでHP上限の上昇・生命力-1。	

名 称	価 格
宝石の笏 JEWELLED SCEPTER	0
地下2階の霊の集う宝箱に入っている。装備しても何の効果も無い。カミカジ寺院の扉を開けるために使う。	
炎の魔よけ AMULET of FLAMES	10000
20%破損でラハリトが使える魔よけ。	
虹の魔よけ AMULET of RAINBOWS	10000
20%破損でヴァスカイアが使える魔よけ。	
霧の魔よけ AMULET of SCREENS	10000
20%破損でコルツが使える魔よけ。	
ガラクタ BROKEN ITEM	0
文字通り、壊れたアイテム。さっさと捨ててしまおう。	
松明 TORCH	10
1度だけミルワが使える明かり。ミルワではどうしようもない。	
ランプ LANTERN	75
35%破損でロミルワが使える。わざわざ買うほどのことは無いが、余裕があれば買ってもいいかも。	
眠りの巻物 S of KATINO	250
カティノが1回だけ使える。序盤戦で盗賊に持たせてみて良い。	
石の巻物 S of STONING	750
ボラツが1回だけ使える。まず使う事はないだろう。	
炎の巻物 S of FIRE	1250
マハリトが1回だけ使える。最初のうちはまあまあ使えるが、それでもたいして役にはたさない。	
召喚の巻物 S of CONJURING	3500
ソコルディが1回だけ使える。奇襲をかける時に使うと効果大。	
傷薬 P of DIOS	100
ディオスが1回だけ使える。ほとんど焼け石に水。	
惚れ薬 P of CHARMING	350
カツが1回だけ使える。NPC相手に使うくらいだろう。	
毒消し P of LATUMOFIS	250
ラツモフィスが1回だけ使える。僧侶が覚えるまでは冒険の必需品だ。	
気付け薬 P of DIALKO	400
ディアルコが1回だけ使える。序盤では何個か持っていくべきである。	
劇薬 P of WOUNDING	500
劇薬と言うから、使ってみれば何の事はない、ただのパディアルである。	
特効薬 P of MADI	2500
マティが1回だけ使える。緊急時の為に1個くらい持っていれば安心だ。	
聖水 P of DEMON -OUT	1500
ポーションの自動販売機で買える。1回だけモガトが使えるが、買うことも無いだろう。	
除霊の秘薬 P of SPIRIT -AWAY	500
ルドルフのスピリッツ市場で作る。宝箱に集う霊を追っ払う為の物だが、戦闘で使うと1回だけモーリスが使える。	
ダイヤのキング KING of DIAMONDS	0
水の王が所持。ダイヤのロードを通過するのに必要。	

名 称	価 格
ハートのクイーン QUEEN of HEARTS	0
レディーネブチューンが所持。ハートのロードを通過するのに必要。	
スペードのジャック JACK of SPADES	0
スライニンフが所持。スペードのロードを通過するのに必要。	
クラブのエース ACE of CLUBS	0
3度目のクローンが所持。クラブのロードを通過するのに必要。	
からくりヒバリ LARK IN A CAGE	0
ルーンが所持。突風の吹き荒れる部屋を通過するのに必要。	
氷の鍵 ICE KEY	0
ホービュルが所持。クリスタルの城の扉を開ける為に必要である。	
骸骨の鍵 SKELETON KEY	0
ネッシーが所持。ルーンの部屋の扉を開ける為に必要である。	
金の鍵 GOLD KEY	0
黄金の泉の底に眠っている。金の宝物庫の扉を開ける為に必要である。	
銀の鍵 SILVER KEY	0
古い木箱が散乱した小部屋に隠されている。地下2階への階段のある部屋の扉を開ける為に必要である。	
真鍮の鍵 BRASS KEY	0
アイロノーズが所持。ベルトコンベアの動力室の扉を開ける為に必要である。	
チケット TICKETS	0
ビッグマックスが所持。ビッグマックスを通過するのに必要。	
半券 TICKET STUBS	0
チケットの半券。2度目からはこれを渡せばビッグマックスを通過できる。	
一袋のトークン BAG of TOKENS	0
ゾンビが所持。城内移動装置を動かすのに必要。	
バッテリー BATTERY	0
女王様の泉の近くの小部屋の隠されている。多次元置換機を動かすのに必要。	
青いローソク BLUE CANDLE	3000
風の王が所持。青く光る文字のある隠し扉を見破る為に必要。使うとミルワの効果。	
ラム酒 BOTTLE OF RUM	0
ハークルビーストのいるエリアの宝箱に入っている。ルビーの魔術師を通過するのに必要。	
かなのこ HACKSAW	0
地下2階の8つの小部屋に隠されている。鎖で閉じられた扉を開ける為に必要。	
聖なるタリスマン HOLY TALISMAN	25000
グブリゲドックが所持。ドレインに抵抗があり、使うとデュマビックの効果。S.Pは信仰心-1。	
リルガミンの宝珠 ORB of LLYGAMYN	0
ばら色に輝く祭壇に安置されている。ブラザーフッド寺院に入るのと、三軸の門を開ける為に必要である。	
懐中時計 POCKETWATCH	0
多次元置換機で作る。ルーンに会う為に必要。	
アブリエルの Heart of ABRIEL	0
ゲートキーパーが所持。あらゆる特殊攻撃・魔法に抵抗を持つ。持ち帰るとメイジ・ビショップがアブリエルを習得。	

ウィザードリイ友の会
出張版スペシャル

ウィザードリイ友の会

ウィズフリークは
脳味噌が熱いぜ

ヒップスーパー本誌上でウィザードリイVと外伝IIのツープラトン発売に伴って盛り上がりを見せる「ウィザードリイ友の会」。

ここでは出張版としてウィザードリイVへの期待の声、また先行リリースされたPCエンジン版ウィザードリイVへの感想を集めてみよう。

ウィザードリイVのプレイリポートや、ちょっとした「技」を見つけた人はぜひ「ウィザードリイ友の会」に寄せてくれたまえ。



(東京都・ソウエイル)



(岐阜県・ゆこすけ)

1 謎の罠?

SFC版ウィズVの画面写真にあった宝箱の罠の中に「げんこつ」というのがあったけど、マドハンドでも出てくるのだろうか
(茨城県・ホイールズ)

ううっ、SFC版「ウィズV」すごいつ。あのグラフィックみたらはやくやりたくなってしかたがない宝箱の罠もすごい。「げんこつ」なんてじつにいい。宝箱をあけたらへんなオヤジがでてきてゴチン!と一発かまして立ち去る姿を想像すると笑える(なんじゃそりや)。

(福井県・じゅる)

◎おいしい、げんこつの罠って即死するんだぜ? へんなオヤジに殴り殺される高レベル忍者っていい……。



(東京都・ばくはつごろう)

2 水泳技術の謎

「V」には井戸だの泉だのに潜るイベントがある。メンバーの一人(ちなみにロード)をスペシャリストにして潜らせていたのだが、ステータスを変化させる泉には参った。調べてみると力が3だとか、生命力が4だとか。ついでに運も3になってしまった。いっそのこと、泳ぎ専用のキャラを酒場に用意しておいた方が良かったかもしれない。

(新潟県・グレートーもん)

Vでは「泳ぐ」ってのがあるみたいだけれど、どうやってその数値を上げるのかしらん。訓練場に「スミングスクール えいぎょうじかん 9:00~17:00」なんてのがあのかしら? でもおきまりパターンで「入会金50000GPなり」だったりしてね。

(東京都・ジェフボール牧)

◎かなりの悲哀喜劇を生み出すであろう「泳ぎ」である。泳ぎが苦手なキャラをゴボゴボと水に漬け込むというのはWIZの新たなマゾヒスティックな楽しみだろうか。しかしジェフボール牧くんの予測は極めて鋭いぞ。ネス湖の謎の美女のスミングスクールに行きたまえ(結果は保証しないけど)。

新呪文のメリットだ!?



(東京都・L330SAM)

3 グラフィックに感動の声

SFC版Vのモンスターグラフィックはパソコン版を越えていますね。キャラの使い回しもないらしい。しかし不確定グラフィックがモザイクになったそうじゃないですか。不確定画ファンの俺としては悲しいぞ。でも、今回も登場するサッキュバスがモザイクで出現したとき、不確定画ファンも納得するだろう。

(東京都・ちいんけ>G*)

注文の多い
ギルガメッシュの酒場!
かねこしんや





SFC 版のグラフィックは一種の美術品として買っても良いと思わせるほど素晴らしいが、自分は I のあのモンスターグラフィックが忘れられない。単なるノスタルジーではなく、あの暗い色使いは、いかにもそれが闇に蠢いているかのように WIZ にこの上なくあっていると思う。

(鳥取県・ワー人間)

◎WIZ V のグラフィックは本当にコンピューターゲーム史上最高だ。君はどのモンスターグラフィックがお気に入りであろうか? もしも次作のウィザードリイ BCF がすべて末弥氏のグラフィックでフルアニメするという移植であれば、僕は感涙するぞ(そりゃあちょっと無理だろうなあ)。

(千葉県 him & Cool)



(千葉県・砂猫)



宣誓! 私は自分の英語力の無さを痛感するにいたり、この度発売される「Wizardry V~Heart of The maelstrom」を、すべて英語にしてプレイし、英語力の向上及びウィズフリーク精神の鍛錬に努めることを誓います。

1992年 4月吉日

(茨城県・ホイールズ)

◎ううっ、それは君が考えている以上に遠く険しい道のりだ。それであの難解なりドルを突破することができれば、君に英検 2 級の称号をあげよう。

今日は替え歌で勝負だ!
(サントリーモルツの節で)

1. コルツ〜コルツ〜コルツ〜
コルツ〜コルツ〜コルツ〜
コルツ〜コルツ〜
重ねがけできるんだなあ、これが。

2. ボラツ〜ボラツ〜ボラツ〜
ボラツ〜ボラツ〜ボラツ〜
ボラツ〜ボラツ〜
まったく使わないんだなあ、これが。

(茨城県・笹川II号)

◎2 番が秀逸である。うむうむ。

広い、なんて広いんだ V のマップは。1F ですら GB 版のマップが楽に 3 つは入る広さ。まだ 3 F のマッピングも完了していないのに既にレベルは 11。いっそのことレベル 13 まで上げてマロールを覚えてから探索した方が楽かもしれない。これから V をはじめる人は、侍 2 人に魔術師 2 人を最初からパーティに入れておくことをお勧めします。攻撃呪文云々よりもデュマピックの使用回数、これがとても重要なので。

(新潟県・グレートーもん)



(東京都・ちやい三又)

情報屋の「笑うヤカン」。いったいどこが「ヤカン」なんだっ! どう見ても「つぼ」か「かめ」にしか見えない。あのニヤニヤ笑いは機関車トーマスというより「不思議の国のアリス」に出てくるチェシャ猫を思いださせるんですが。

(東京都・ヒデヨシ)

◎WIZ V の迷宮探索は実に奥が深い。NPC とじゃれあっているだけでもかなり長い時間を楽しむことができるよ。

パソコン版の新作「CRUSAIDERS OF THE DARK SAVAN T」では野外移動ができるそうだが、でも迷宮に慣れた僕たちには少しまぶしいかも。(福井県・じゅる)

◎BCF、CDS の「コスミックフォージ編」もスーファミに移植してもらいたいよねえ。お願い!



ウィザードリイ友の会
出張版スペシャル

Wizardry!

表紙カバーイラスト／佐藤仁彦
本文イラスト／高橋正輝 モンスターイラスト／末弥純
デザイン／東京グレートディレクション
制作／ヘッドルーム
伏見健二
曠野一光

“WIZARDRY”

Copyright©1993 Sir-Tech Software, Inc.

All rights reserved.

“Wizardry” is a registered trademark of Sir-Tech Software, Inc.

ウィザードリィVのすべて

編集 HIPPON SUPER 編集部 井上裕務

発行 1993年1月15日

1993年2月15日第2刷

発行人 蓮見清一

発行所 JICC 出版局

〒102 東京都千代田区麹町 5-5-5

☎03(3234)4621(営業部)

☎03(3239)0237(編集部)

振替:東京 7-170829(株)ジック

印刷所 株廣済堂

Printed in Japan 乱丁・落丁本はお取替えます。

ISBN4-7966-0552-5

WELCOME TO

コミック版・ウィザードリィ

第1巻・邂逅編



石垣環・著
定価906円

少年戦士リョウは、コンラッドの遺言に従ってトレポー領へと旅立った。ワードナから魔除けを奪い返すために！華麗なる冒険の幕開け！

コミック版・ウィザードリィ

第2巻・死闘編

石垣環・著
定価906円



トレポー城差へとやってきた少年リョウは、日々己の力と技に磨きをかけていた。そしてロードへと転職しカルラと共に再び迷宮へ挑む！

コミック版・ウィザードリィ

第3巻・黎明編



石垣環・著
定価900円

ついに明かされる謎と真実！狂王トレポーと魔導師ワードナの正体！ついに史上最強のウィザードリィ3部作がここに完結する！

コミック版・ウィザードリィ外伝・第1部

ギルの迷宮

石垣環・著
定価900円



ショウとルーシディティの宿命の戦いが始まる！とした瞬間、2人は奇妙な迷宮へと転移させられる。魔導師ギルとの死闘が今、始まる！

コミック版・ウィザードリィ外伝・第2部

鳳凰の塔 (前編)(後編)



石垣環・著
定価・前編900円・後編980円

伝説の魔剣「クサナギ」を求めて鳳凰の塔へ潜入したショウ一行の前に立ちはだかる敵。魔剣「クサナギ」とは何なのか？ 外伝第2部ここに登場。

コミック版・ウィザードリィ外伝・第3部

復讐鬼の城 (前編)(中編)

石垣環・著
定価各980円



イゾモは城主ゴウリュウの異母兄コウエンによる叛乱の只中であった。ルーシディティが拉致されたイゾモ城へ潜入したショウたちの運命は、

ウィザードリィ友の会・総集編

4コマまんがスペシャル1・2



HIPPON SUPER! 編集部・編
定価・第1巻850円・第2巻780円

ウィザードリィ・究極の4コマまんががここに！ウィザードリィ友の会、企画もの、投稿ものなど、バラエティにとんだ抱腹絶倒のシリーズ。

ウィザードリィモンスター事典

石埜三千穂・編著
定価1600円



名作RPG「ウィザードリィ」の5番目のシナリオまでに登場するモンスターを網羅し、その真実の姿と成立背景を掘り下げる。

WIZARDRY WORLD

ウィザードリィ小説アンソロジー



佐山アキラ・手塚一郎・ベニー松山・著
定価1200円

傑作RPGウィザードリィの迷宮世界を舞台に3人の若き作家がその個性と想像力を爆発させる！書き下ろし中編小説3本を収録。ファン必読のこの1冊！

小説 新・ウィザードリィ

サイレンの哀歌が聞こえる

伏見健二・著
定価1200円



パソコン版ウィザードリィのベイン・オブ・ザ・コスミック・フォージを伏見健二がゲーム・ストーリーとその設定をもとに完全小説化。

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春



ベニー松山・著
定価1010円

一筋の光とて存在しない、冷えきった地の底の世界。闇の奥底で、不気味な波動が流れていた。華やかな筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界。

小説ウィザードリィ・シナリオ4

ワードナの逆襲

手塚一郎・著
定価1000円



今、世界に狂気と残虐の時代が訪れようとしていた。悪の大魔導師ワードナが戻る！ゲームを超える究極のダーク・ファンタジーがここに！

ファミコン版

ウィザードリィのすべて



ベニー松山・著
定価1200円

至高のRPGウィザードリィ。伝えるべき物語のなんと多いことか。人は迷いながら、そして戦いながら成長していく。迷宮世界の森羅万象。

ファミコン版

ウィザードリィⅢのすべて

ベニー松山・著
定価850円



迷宮世界のすべてがここに！怪物〈モンスター〉たちのすべて、迷宮のすべてなど、勝利者となるためのデータ&マップを完全収録。

ゲームボーイ版

ウィザードリィ・外伝Ⅰのすべて



HIPPON SUPER! 編集部・編
定価880円

迷宮における戦闘では勝利は生を、敗北は死を意味する。このウィザードリィの迷宮世界で生き残るためのデータを完全網羅！

パソコン版

ウィザードリィ【ベイン・オブ・ザ・コスミック・フォージ】

リプレイ&ガイド

神谷真十・怪兵隊・著
定価1850円



CGで明かされるBOFワールドの彼方に、すべてのプレイヤーを誘う最先端ガイドブック。アイテム&モンスターデータ、マップを完全掲載！

真・女神転生のすべて

悪魔復活編

成沢大輔・編/定価1000円

電腦悪魔絵師金子一広の華麗なモンスター・イラスト208体を、鈴木一也の詳細な悪魔解説とともにフルカラーで紹介！



真・女神転生のすべて

徹底攻略編

成沢大輔・編/定価880円

「真・女神転生」の完璧なデータとマップを掲載した究極の攻略本。このゲームの持つ独特の悪魔世界をあますことなく紹介！

スナッチャーのすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編/定価880円

ストーリー、画像、ゲーム性、どれを取ってもPC-CD史上最高のAVG「スナッチャー」。ゲームのヒントから世界観までを完全収録！



スーパーマリオUSAのすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編/定価800円

アイテム・敵キャラからワープポイントにいたるまで、アメリカ帰りのマリオ全マップをスミからスミまで完全網羅！

スーパーマリオカートのすべて

HIPPON SUPER! 編集部・編/定価800円

勝つための全コース、全テクニックガイド。キャラクター別に各コースの攻略法を徹底解説。必勝テクニックも全公開！





**HEART OF THE
MAELSTROM**